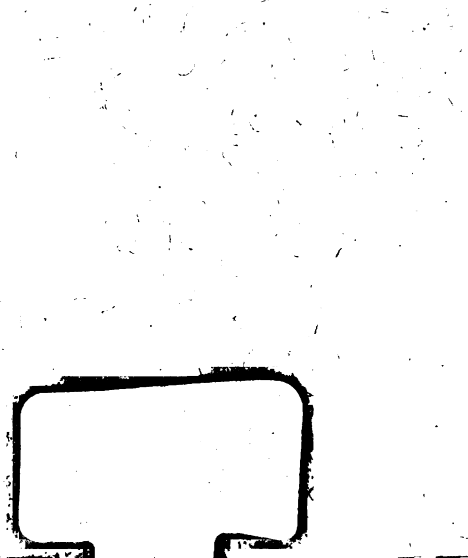


LE GRAND
TRICTRAC.

LE GRAND TRICTRAC,

OU

METHODE FACILE

POUR

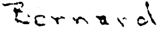
APPRENDRE SANS MAITRE

LA MARCHE, LES TERMES, LES REGLES,

Et une grande partie des finesses de ce Jeu, enrichie de 288 Planches ou Figures, avec les décisions des cas particuliers.

NOUVELLE ÉDITION,

Revue, corrigée & considérablement augmentée.





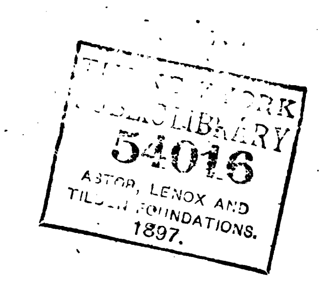
Du Fonds de P. F. GIFFART.

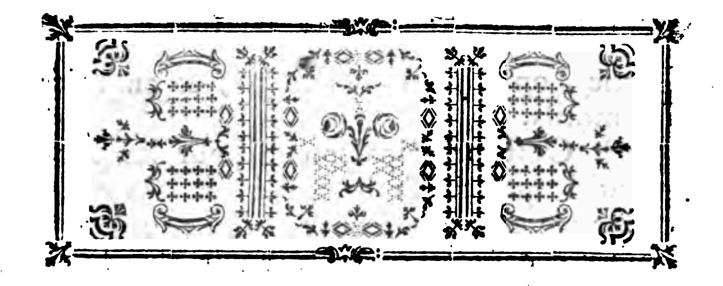
A PARIS,

Chez DE HANSY, le jeune, rue Saint-Jacques, près les Mathurins, à Sainte-Thérese.

M. DCC. LXVI.

Avec Approbation & Privilege du Roi.


LIBRARY
54016
LENOX AND
FOUNDATIONS.
1897.



PRÉFACE.

L'Accueil, que le Public a fait à la premiere Edition de cet Ouvrage, m'a fait naître l'idée d'en donner une seconde, plus digne de lui être présentée. L'Auteur s'est prêté d'autant plus volontiers à ce projet, que sans avoir prévû une nouvelle Edition de son Livre ; il avoit préparé au hazard des corrections considérables, & des additions aux endroits qui lui avoient paru susceptibles d'être retouchés ; c'est par ses soins, & sous ses yeux que la réimpression en a été faite, & qu'il paroît purgé de quantité de fautes qui s'y étoient glissées, & qui pouvoient embarrasser le Lecteur dans une matiere qui demande autant d'exactitude que celle-ci.

Quant au corps de l'Ouvrage, comme il est de nature à ne pouvoir comporter le moindre changement ; sans entraîner un désordre affreux dans tout le reste de la

Partie, on n'y a rien changé, & en voici les motifs.

1°. C'est principalement pour les Aprentifs que ce Traité a été fait; la marche aisée, & presque enfantine qu'on a observée dans le premier Tour de Trictrac, ne leur présente que des choses faciles à concevoir, & presqu'aussi faciles à retenir par le tableau continuel qu'ils en ont devant les yeux; une gradation plus rapide les embarrasseroit, & les rebuteroit peut-être. Il convient donc de ne point toucher à la forme sous laquelle ce Livre a eu certain succès.

2°. Le second Tour doit aussi paroître ennuyant à quiconque sait le Jeu; mais le Lecteur doit faire attention qu'on lui donne un plan détaillé du *Jan-de-retour* jusqu'à l'entiere sortie des Dames, d'autant plus nécessaire, qu'il est plus rare dans la pratique, & que par cette raison on peut avoir oublié, & même ignoré bien des particularités qu'il importe de savoir.

3°. Comme on n'a point été gêné à faire jouer de suite la troisieme Partie de Trictrac, à l'*instar* des deux précédentes, on s'y est attaché à proposer aux Apprentifs initiés, des cas plus recherchés, & plus proportionnés à leurs connoissances actuelles. Les modèles de réflexion qu'on leur

donne sur les différentes combinaisons des Dez, leur ouvriront une carriere immense, dans laquelle il n'est pas douteux qu'ils ne fassent des progrès.

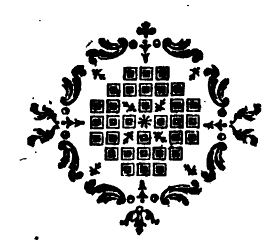
Enfin ce Traité, qui paroît d'abord n'être utile que pour les Commençans, le sera aussi pour les habiles Joueurs ; ceux-ci ne s'amusent pas toujours vis-à-vis de personnes de leur force. Il leur arrive souvent des contestations avec de médiocres Joueurs ; souvent même il naît des disputes entre Joueurs égaux sur certains cas équivoques, ou peu usités ; & pour lors les deux Adversaires sont également intéressés à trouver un Livre qui décide leur démêlé sur le champ, sans interrompre leur partie.

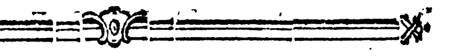
Les différentes Loix du *Coin*, du *Plein*, du *Jan-de-retour*, de la *Sortie* des Dames, &c. qui sont réunies dans ce Traité, sont autant de différens Tableaux, qu'il est toujours aisé de consulter par le moyen de la Table alphabétique, & sont très-propres à terminer les différens qui peuvent survenir. On en peut regarder les décisions comme certaines, parce que l'on a eu grand soin de les recueillir d'après les Joueurs les plus renommés.

Les Joueurs formés peuvent donc négliger la Lecture des deux premieres Parties, ou n'y avoir recours que par la Table pour les règles qui peuvent s'y rencontrer ; mais il est certain que chacun en particulier

pourra trouver quelque chose de son goût dans un recueil, dont les matériaux ont été fournis par nombre de vrais Connoisseurs.

Au surplus, il faut sçavoir à quoi s'en tenir sur une matiere si sujette à incidens ; & quand même on auroit avancé quelques décisions, dont certains Joueurs ne tomberoient pas d'accord, il suffit de convenir au commencement du Jeu, qu'on s'en rapportera mutuellement au Livre, pour couper racine à toute sorte de contestations. On pourra donc le prendre pour arbitre, en attendant qu'il paroisse quelque chose de mieux sur cette matiere.





TABLE

ALPHABÉTIQUE.

D

I

L

M

N

O

P

Q

R



LE



EXPLICATION

DES TERMES GÉNÉRAUX.

LE Trictrac, dont j'entreprens ici de donner les Régles, tire son nom du bruit que font les Dames, les Dez, & les Cornets. Furetiere, Richelet, & le Dictionnaire Universel de Trévoux ne lui donnent pas d'autre étymologie. On l'appelle le *grand Trictrac* pour le distinguer du *toutes tables* qui est un espèce de ce jeu, comme aussi le *Coquimbert*. Le mot de Trictrac se prend aussi pour le Tablier sur lequel on joue, dont la description se trouve ci-après à la Figure o.

On ne peut jouer au Trictrac que deux personnes à la fois; il faut avoir le *Tablier*, deux *Dez*, deux *Cornets*, trente *Dames* de deux différentes couleurs, trois *Bredouilles* ou Jettons pour marquer les points, & deux *Fichets* pour marquer les *trous*.

Dez

C'est ainsi qu'on appelle les deux petits cubes d'os ou d'ivoire qui, par les points marqués sur leurs surfaces, servent à déterminer les flèches où l'on doit placer les Dames. En unissant les points d'une surface à ceux qui sont dessous, il y aura toujours sept.

Parmi les différens coups de dez qu'on peut faire, tous les *doublets* ont des noms particuliers qu'on ne peut se dispenser de sçavoir.

Doublet.

On appelle *doublet* tout coup dont les points sont semblables, & *simple* ou *coup simple*, tous les autres dont les points sont inégaux.

Doublet, ou rafle d'*As* s'appelle *Ambes-as*, *Bezet*, *Bezas*, &c.

Doublet de deux, s'appelle *double deux*, *tous les deux*.

Doublet de trois, se dit *ternes*, & pour badiner, *lanternes*, &c.

Doublet de quatre, s'appellé *Carmes*, &c.

Doublet de cinq, s'appelle *Quines*, &c.

Doublet de six, s'appelle *Sonnés*, &c.

On ne dit jamais *rafle* au Trictrac, & tout coup de deux points égaux, est appellé *Doublet*.

Dans tous les autres points que peuvent faire les deux Dez, on doit toujours commencer par nommer le plus haut avant le moindre, comme *six* & *cinq*, & non pas *cinq* & *six*, *quatre* & *trois*, *six* & *as*, *trois* & *as*, *cinq* & *quatre*, & ne jamais appeller l'*as* du nom d'*un*.

On ne doit pas non plus réunir les deux nombres des Dez pour en exprimer la somme par un seul mot, comme si pour dire *cinq* & *quatre*, vous disiez *neuf*, qui vaut réellement autant que *cinq* & *quatre*; mais

il faut prononcer distinctement le point de chaque Dé en particulier, afin que chaque Joueur puisse connoître les évenemens du coup.

Toucher la bande.

Le bon ordre demande qu'on jette les Dez de façon qu'ils aillent donner contre la bande du Tablier du côté de l'Adversaire, pour éviter les abus qui peuvent arriver en jettant les Dez mollement.

Dez inclinés.

Si l'un des Dez se trouve considérablement incliné, & qu'il y ait lieu de douter si le coup est valable ou non, il faut que celui qui l'a jetté le couvre doucement de l'autre; s'il y peut tenir sans tomber, le coup sera bon; si-non il faut refaire. Si les deux Dez étoient notablement inclinés, en sorte qu'il y eût à douter de tous deux, il faut refaire, à moins qu'on n'en eût un troisiéme pour faire l'épreuve.

Dez sur les Dames.

Les Dez sur les Dames sont valables, pourvu qu'ils soient bien assis; on cherche ordinairement un vuide pour les jetter, afin qu'ils aient plus de liberté d'aller toucher la bande.

Dez en l'air.

C'est le nom qu'on donne à un Dé qui, portant sur une Dame, & étant en même-temps appuyé sur la bande du Tablier, ne peut pas se soutenir sur cette Dame quand on la retire bien doucement. Si le Dé se soutient, le coup est bon, autrement il faut rejouer.

Dez couverts.

S'il arrive qu'un Dé couvre l'autre, le coup est nul, il faut refaire.

Dez touchés.

Il y a pour les Dez touchés une distinction à faire: si vous jettez vos Dez avant que j'aye achevé de jouer

mon coup, & qu'ils donnent contre ma main, le coup est bon, & vous ne pouvez pas en revenir, parce que j'étois en droit pour lors d'avoir la main dans le tablier; mais si après avoir joué mon coup je remets la main dans le tablier, & que vos Dez la touchent, vous pouvez refaire, ou non, sans que j'y trouve à redire, parce que je ne dois pas avoir la main dans le Jeu, après mon coup joué.

Dez rompus.

Il est permis à un Joueur de rompre les Dez de l'Adversaire, en y portant la main dessus avant qu'on puisse appercevoir aucun des points, à moins qu'on ne soit convenu du contraire; mais il ne faut pas en faire métier, le tout sans abus. Quand il arrive qu'un Dé pirouette trop long-tems, c'est l'usage que l'Adversaire l'écrase avec le cul du Cornet, & le point est bon; mais, comme il se trouve des Joueurs délicats à qui cela peut faire peine, il vaut encore mieux attendre qu'il s'arrête de lui-même.

Dez hors du Tablier.

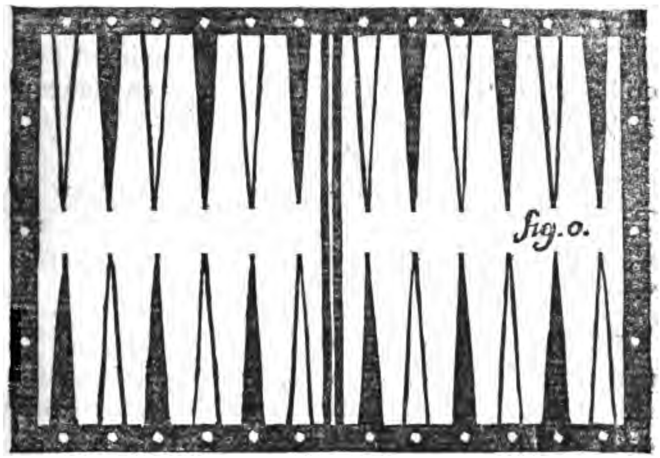
Les Dez qui sortent du Tablier ne valent pas, non plus que ceux qui seroient sur le bord, quoique bien assis, il faut qu'ils soient dans l'enceinte du Trictrac pour être valables; mais, s'ils se trouvent l'un dans le Grand Jan & l'autre dans le petit, le coup est bon.

Description du Tablier.

Le Tablier A, M, N, &. Fig. o qui porte ordinairement sur le revers un *Echiquier* ou *Jeu de Dames*, est un quarré-long qui se plie en deux, par le moyen de deux charnieres, & qui sert après le Jeu à renfermer dans son double creux les *Dames*, les *Cornets*, les *Dez*, les *Bredouilles* & les *Fichets*.



A B C D E F G H I K L M



& Z Y X V T S R Q P O N

Chacune des deux parties du Tablier, priſe ſéparément, s'appelle Table, & ce n'eſt que pendant le Jeu qu'elles prennent les noms de *Grand & petit Jan*, comme on l'expliquera plus bas.

Les Flêches ou Lames.

On appelle *Flêches* ou *Lames* indifféremment, les 24. pointes blanches & noires qui partagent tout le tour du Tablier en 24. parties égales. Elles ſont diſpoſées alternativement, une blanche, une noire, & font ainſi tout le tour, enſorte que les blanches d'un Jeu ſont toujours vis-à-vis des noires de l'autre.

Les Trous.

Il y a ſur les deux bords du Tablier 24. Trous qui répondent aux 24. Flêches A, B, C, D, *&c.* qui ſervent à marquer les *parties*, auxquelles on donne auſſi le nom de *Trous* indifféremment.

Outre ces 24. Trous qui répondent aux Flêches, il y en a trois ſur chacun des deux bords M, N, A, &, dont deux ſervent à tenir les Fichets tandis qu'on

n'a point encore de Partie, & celui du milieu sert à mettre les *Bougeoirs* quand on joue la nuit.

Le Talon.

On appelle le Talon celui des deux coins A, & ou M, N, où l'on met toutes les Dames en plusieurs piles quand on veut commencer à jouer.

Tour de Trictrac.

Il faut faire douze *trous* pour gagner un *Tour* de Trictrac, & chaque *trou* contient douze *points*, lesquels se font de différentes façons, que nous expliquerons plus bas.

Les Fichets.

Les Fichets sont deux Chevilles de bois, ou de toute autre matiere, qu'on met dans les Trous pour marquer les Parties que l'on a; un chifon de papier tient lieu de Fichets dans l'occasion.

Observation.

Pour la facilité des citations, je supposerai que Cloris & Damon jouent ensemble un tour de Trictrac. Le Jeu du haut de la Figure sera toujours celui de Cloris; & celui du bas, celui de Damon.

Il faut encore observer que dans toutes les Figures de ce Livre, les Dez seront représentés alternativement, tantôt auprès d'un Jeu, tantôt auprès de l'autre, pour désigner à qui appartient le coup. Ainsi quand les Dez se trouveront près du Jeu de Cloris comme dans la Fig. 1. ce sera Damon qui les aura jettés, & quand ils se trouveront près du jeu de Damon comme dans la Fig. 3. ils appartiendront à Cloris.

Cette observation est très-conforme à ce qui arrive en jouant, car, comme nous avons dit plus haut que les Dez doivent frapper contre la bande du côté de l'Adversaire, il est naturel qu'ils restent dans son Jeu, ou assez près.

J'ai choisi une Dame & un Cavalier pour abréger les citations, car, si je faisois jouer deux Dames,

ou deux Cavaliers, je ne pourrois pas les distinguer par les mots de *lui*, & d'*elle*, ce qui seroit très-embarrassant.

Les Bredouilles.

Les Bredouilles sont trois Jettons, ou trois pieces d'ivoire rondes qui servent à marquer les points de chaque joueur depuis 2. jusqu'à 10., après quoi on les remet au talon, comme nous l'expliquerons ailleurs. Voici la façon dont je les représente dans tout le cours de ce livre.... ooo

Les Cornets & leur qualité.

Il faut avoir deux Cornets, chacun le sien, pour jouer sans embarras. On en donne le choix ainsi que des Dames. Ils doivent être assez larges au fond, pour que les deux Dez puissent y tourner librement sans s'embarrasser l'un contre l'autre. Ils doivent être *bariolés* fortement, c'est-à-dire, avoir dans leur cavité d'espace en espace des lignes transversales bien profondes qui servent à faire tourner les Dez à mesure qu'on les jette.

On ne doit jamais regarder dans le Cornet quand les Dez y sont, & celui qui joueroit avec un inconnu qui manqueroit à cet égard, ne doit plus jouer, sa partie finie. L'honnêteté demande qu'on ne paroisse pas faire attention à ces sortes d'abus, encore moins s'en plaindre, mais on cherche des prétextes pour ne plus jouer.

Il faut jetter les Dez rondement, & que l'ouverture du Cornet regarde plutôt la bande que le fond du Tablier; mais quand on voit des personnes qui *ploquent* le Dé, c'est-à-dire, qui tournent l'ouverture du Cornet plutôt vers le fond que vers la bande du Tablier, soit pour jetter les Dez mollement, soit pour les jetter brusquement, mais l'un sur l'autre, afin que celui de dessus empêche l'inférieur de tourner, on doit finir la Partie, & éviter poliment d'en jouer une seconde.

Il arrive quelque fois qu'un Dé, ſans avoir été préparé malicieuſement, fera plus ſouvent un certain point que tout autre; cela peut venir de différentes cauſes, comme par exemple d'avoir un côté un peu plus grand que les autres, car tous ne ſont pas parfaitement quarrés en tout ſens, alors & en tout tems il eſt permis de changer les Dez ſans que perſonne s'en offenſe.

On fait, à la *Cieuta*, des Cornets de cuir qui ſont extrêmement legers, ils ne ſont point caſſants, & font moins de bruit que ceux de corne.

Il eſt bon de remarquer en paſſant, que quoique le Trictrac ne puiſſe pas ſe jouer ſans bruit, on doit cependant éviter d'en faire plus qu'il n'eſt néceſſaire, ſur tout quand on eſt en bonne compagnie. Il y a des perſonnes qui ont le tic de frapper rudement du Cornet ſur les bords du Tablier, ſans aucune néceſſité; c'eſt une mauvaiſe habitude qu'on doit éviter de prendre. Ces coups rudes ſouvent réitérés, ne font qu'étourdir la compagnie, & détruiſent bien vîte le Tablier, quelque ſolide qu'il ſoit.

Les Dames ou Tables.

Les Dames ſont aſſez connues pour n'avoir pas beſoin d'explication, je dois ſeulement obſerver que leur grandeur doit être proportionnée à celle du Tablier, en ſorte que les ſix rempliſſent aſſez exactement l'eſpace A, F, ou G, M. *&c.* on les nomme auſſi Tables quand on veut.

Il en faut quinze blanches & quinze noires. Les Livres imprimés depuis 40 ans, qui parlent du Trictrac, portent qu'on doit céder les Dames blanches au Sexe, ou à la perſonne pour laquelle on a de la déférence, & l'uſage d'aujourd'hui, eſt qu'on doit donner les noires aux Dames, pour relever, dit-on, davantage la blancheur de leurs mains. Ces ſortes de choſes peuvent varier, ſelon les Pays & les tems, ainſi je dois les abandonner à la diſcrétion des Joueurs.

Comme il y a 24. Flêches au Trictrac, & 24.

Lettres à l'Alphabet, j'ai crû soulager le Lecteur en fixant les Lettres dans cet Ouvrage. On trouvera toujours les mêmes aux mêmes places, &, de cette façon, par la seule lecture de l'Ecrit, on peut se faire une image du coup qu'on joue, même sans avoir chaque fois la Figure.

Il seroit inutile de s'étendre davantage sur les termes du Trictrac ; nous aurons occasion plus d'une fois de les expliquer chacun en particulier, dans le cours de cette Méthode. Nous y joindrons sur la fin une Table alphabétique, pour y avoir recours au besoin. Il suffit pour le présent d'avoir désigné les plus indispensables, & ceux qui reviennent le plus souvent dans la Pratique.

Proportions du Tablier.

Les Personnes qui ont un Trictrac à leur disposition, peuvent se dispenser de lire cet Article.

On fait des Tabliers de différentes grandeurs, & de différente matiere ; le Noyer, l'Ebene & l'Ivoire sont la matiere ordinaire de ceux qu'on voit dans les bonnes Maisons. Celui que j'ai actuellement sous les yeux, a 24. pouces de long, depuis A. jusqu'à M. & 19. pouces, depuis M. jusqu'à N. l'épaisseur des *bords* ou *bandes*, est de 15. lignes, leur hauteur intérieure sur les fonds, est de 18. lignes, & leur hauteur extérieure de 2. pouces : l'ais des fonds ayant 4. lignes d'épaisseur. Les demi-bords qui partagent le Tablier en deux Tables, n'ont que trois lignes d'épaisseur, & la même hauteur que les fonds.

Les Flêches ont cinq pouches & demi de long, & trois lignes de baze, elles sont d'ivoire blanc & vert ; les Dames sont d'Ivoire & d'Ebene, & le reste du Tablier d'un beau Noyer noir d'Ebene.

PREMIER TOUR
de Trictrac.

AU Trictrac comme à tout autre Jeu, il y a certaines régles de politesse qu'on ne doit jamais oublier. Un Cavalier qui va jouer un Tour de Trictrac avec une Dame, ou avec une autre personne qu'il veut honorer, doit lui demander dans quel coin elle souhaite qu'on établisse le Talon, c'est-à-dire, dans lequel des deux coins A, &. ou M, N. Fig. 1. elle veut qu'on range toutes les Dames; car il faut noter que, n'y ayant rien de réglé sur cela, les uns ont accoûtumé d'avoir le Talon toujours à leur droite, d'autres toujours à leur gauche, & souvent ils ne joueroient pas avec la même facilité, si l'on changeoit leur arrangement ordinaire. C'est pourquoi on doit s'accoutumer de bonne heure, à jouer tantôt d'un côté, tantôt de l'autre, pour n'être point embarrassé dans l'occasion, & céder poliment à l'habitude de la personne avec laquelle on joue. Si l'on reçoit le jour d'une fenêtre, il faut nécessairement tourner un des bords A, &. ou M, N. de ce côté là, afin qu'aucun des Joueurs ne soit devant le jour; mais si l'on joue à la bougie, il n'y a rien de déterminé, il faut seulement placer le Tablier de façon que chaque Joueur ait une charniere devant lui.

Dès que Cloris aura marqué son choix ou son indifférence à l'égard du Talon, Damon doit se hâter de prendre les Dames d'Ebene, & de les mettre toutes les unes sur les autres, en trois ou quatre piles dans le coin A. par exemple, sur la premiere Flêche, & placer ensuite les siennes dans le coin &. de son côté, Fig. 2.

Coup-&-Dez.

Les Dames étant toutes placées dans les deux coins A, &. Damon doit encore se hâter de prendre les deux Dez, les mettre dans son Cornet, les jetter indifféremment dans l'une ou l'autre des deux Tables, & dire, en les jettant, *Coup-&-Dez.* Alors on regarde les points & la situation des Dez. S'ils portent des points inégaux comme dans la Figure 1. celui des deux Joueurs qui a le plus gros point de son côté, prend le coup pour lui, & le joue, comme nous dirons ci-après; par exemple supposons Fig. 1. que Damon a réellement jetté les Dez, & qu'il a fait *six & cinq.* Vous voyez que le *six*, qui est le plus gros point, se trouve plus près de Cloris que le *cinq*, c'est pourquoi Cloris doit prendre ce coup pour elle, & le jouer comme nous dirons plus bas, & Damon doit reprendre les Dez, & rejouer pour soi, sans dire Coup-&-Dez.

Si la premiere fois que Damon jette les Dez il fait un Doublet, ou que les deux Dez, sans être par Doublet, soient également distants de l'un & de l'autre Jeu, en sorte qu'on n'y connoisse aucune différence, on regarde ce coup comme non-avenu, & Damon refait jusqu'à ce qu'il en ait amené un qui puisse être marqué pour Cloris ou pour lui, après quoi chacun jette les Dez à son tour alternativement jusqu'à la fin. Il y a cependant une exception à faire quand un Joueur *s'en va* : voyez ce terme Fig. 17.

Cette façon de décider qui des deux Joueurs commencera, est plus abregée que celle où les deux Joueurs jettent chacun à qui sera le plus haut point, comme il est marqué dans quelques Livres qui parlent du Trictrac, car, suivant cette seconde façon, on ne fait qu'en trois fois ce qu'on fait dans l'autre en une seule.

Pour faciliter l'intelligence de ce Jeu, je me propose de représenter tout-au-long trois tours de Tric-

trac avec les Figures de la même façon qu'on les joueroit sur un tablier réel, & pour cela

On doit se souvenir

Que dans chaque Figure il y aura toujours un coup de Dez, lequel ne changera rien dans celle où il sera représenté, mais seulement dans la *Figure suivante*, où il sera toujours joué, & désigné par des Lettres qui feront appercevoir le changement d'un coup à l'autre, & le progrès de chaque Jeu en particulier. Quand je dis *Figure suivante*, j'entends qu'on aura l'attention de lire le *numero* de la Figure; car comme la même sera quelque fois répétée pour la facilité du Lecteur, il se tromperoit souvent s'il prenoit pour *Figure suivante*, celle qui sera dans la page d'après.

Au reste, je ne m'attacherai pas dans cette premiere partie, à faire jouer avec beaucoup de dessein, ce seroit embarrasser trop un Lecteur apprentif, je me contenterai dans tout ce premier tour de jouer comme pourroient faire deux commençans; j'aurai par-là plus de facilité à faire arriver les coups qui demandent quelque explication, j'expliquerai les choses faciles pour venir ensuite aux plus difficiles. Je prie les Personnes qui savent déja le Jeu, de ne point faire attention à la façon dont je conduis ce premier Tour, & de se souvenir que ce sont des apprentifs qui jouent.

Jouer son coup ou *exprimer les points des Dez.*

Jouer son coup, c'est poser une ou deux Dames sur certaines Flêches, lesquelles, par leur situation respective, servent à exprimer les points du coup qu'on vient de faire.

Idée générale
de la Marche du Trictrac.

Pour prendre une idée générale de la marche du Trictrac, il faut sçavoir que chaque Joueur a droit

de faire en jouant tout le tour du Tablier; son droit commence à son Talon, & finit à celui de son Adversaire. Cloris, par exemple, peut aller depuis A. jusqu'en &. *f.* 1. en suivant les Flêches B, C, D, *&c.* & Damon peut aller depuis &. jusqu'en A, en suivant les Flêches Z, Y, X, *&c.* mais ce droit est sujet à certaines conditions qui nous obligent à distinguer deux sortes de Jeux, qui sont le *Jeu ordinaire*, & le *retour.*

Jeu ordinaire.

Nous entendons par *Jeu ordinaire*, celui où chaque Joueur ne se sert pour jouer que de la moitié du droit dont nous venons de parler, c'est à dire, où chaque Joueur se borne dans les 12 Flêches qui sont de son côté, lesquelles 12 Flêches sont entiérement à sa libre disposition. Les deux Jeux sont face-à-face, & ne se croisent point.

Jeu de retour.

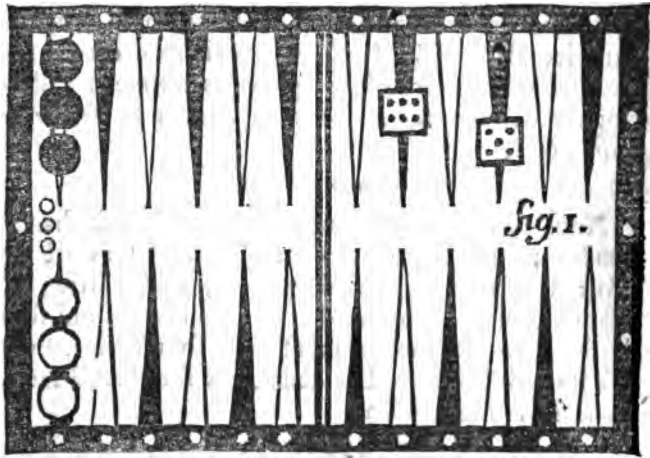
Mais quand Cloris veut porter ses Dames sur les Flêches N, O, P, *&c.* F 2. qui sont du côté de Damon, ou que Damon veut porter les siennes sur les Flêches M, L, K, *&c.* qui sont du côté de Cloris, ils ne peuvent le faire l'un & l'autre, qu'en observant certaines conditions que nous expliquerons ailleurs. Bornons nous maintenant à l'explication du Jeu ordinaire.

Cloris pour exprimer ses points doit compter les Flêches qui sont de son côté, suivant l'ordre des Lettres B, C, D, *&c.* Elle comptera *un* sur B. *deux* sur C. *trois* sur D. & ainsi de suite jusqu'au coin M. où finit l'étendue du Jeu ordinaire. De même Damon doit compter 1 sur Z. 2 sur Y. 3 sur X. jusqu'au coin N. où le Jeu ordinaire finit.

CLORIS.

Petit-Jan de Cloris *Grand-Jan de Cloris.*

A B C D E F G H I K L M



& Z Y X V T S R Q P O N

Petit-Jan de Damon. *Grand-Jan de Damon.*

DAMON.

I. Coup. Cloris voulant jouer le coup de la Fig. 1. qui porte *six & cinq*, compte depuis la premiere Flêche, qui est B. jusqu'à la *cinquieme* qui est F. & y pose une Dame pour exprimer le *cinq*. Elle compte aussi depuis B. jusqu'à G. qui est la *sixiéme*, & y pose une Dame pour exprimer le *six*; voyez F, G. Fig. 2.

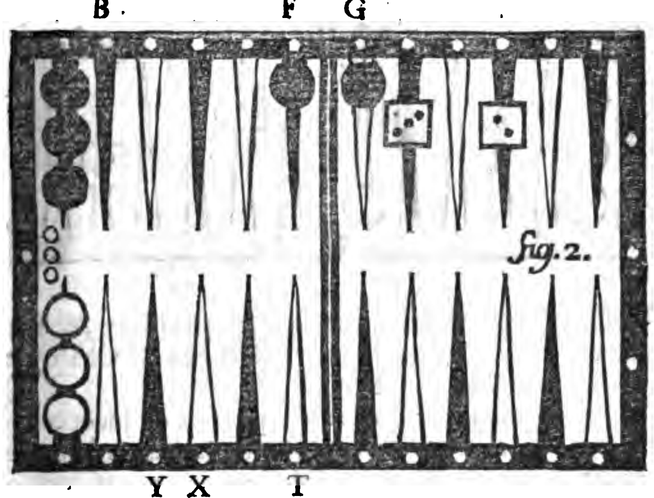
Il faut remarquer que pour compter les Flêches, on ne compte jamais celle d'où la Dame part, mais seulement celle qui suit immédiatement, ainsi quand on part du Talon, B. est la premiere Flêche qu'on compte.

Les deux Dames qui sont en F, G. Fig. 2. expriment parfaitement le coup de la Fig. 1. *six*, *cinq*, parce qu'une de ces Dames est sur la sixiéme Flêche, & l'autre sur la cinquiéme, comme on peut s'en convaincre en les comptant.

Il y a trois façons de jouer son coup. On peut le jouer, *tout-à-bas*, ou *tout d'une*, ou *transport*. Nous expliquerons chacune de ces façons en particulier.

Tout-à-bas. *

Jouer *tout-à-bas*, c'est prendre deux Dames sur le Talon pour les mettre dans le Jeu, suivant les nombre des deux Dez; Cloris a joué *tout-à-bas*, quand pour jouer *six* & *cinq*, elle a pris deux Dames au Talon, & les a mises en F, G.



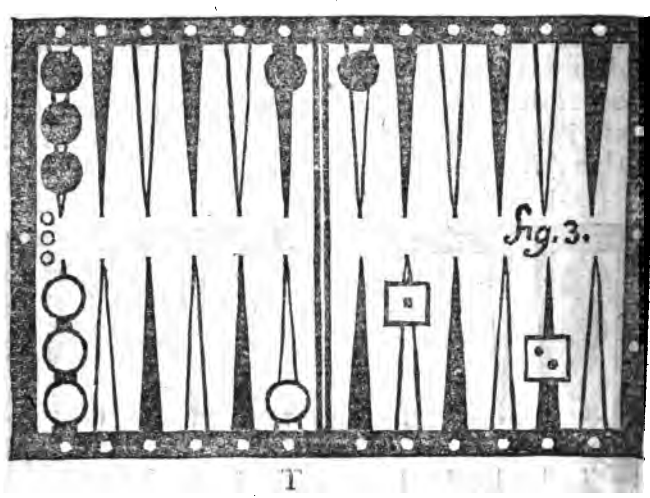
II. Coup. Cloris ayant joüé son coup, Damon jette les Dez pour soi, & fait *trois* & *deux*, Fig. 2. il pourroit comme Cloris, tirer deux Dames du Talon pour exprimer ses deux points; il peut aussi exprimer la somme de ses deux points par une seule Dame qu'il tire du Talon, & qu'il met sur la cinquiéme Flêche T. comme vous pouvez voir Fig. 3. à la Lettre T. laquelle Flêche de cinq, équivaut aux deux autres de X, Y, ou de 3. 2. Cette façon de jouer s'appelle

Tout-d'une. §

C'est-à-dire, qu'on exprime avec une seule Dame,

* *Pour abréger T A B.* § *Pour abréger T D.*

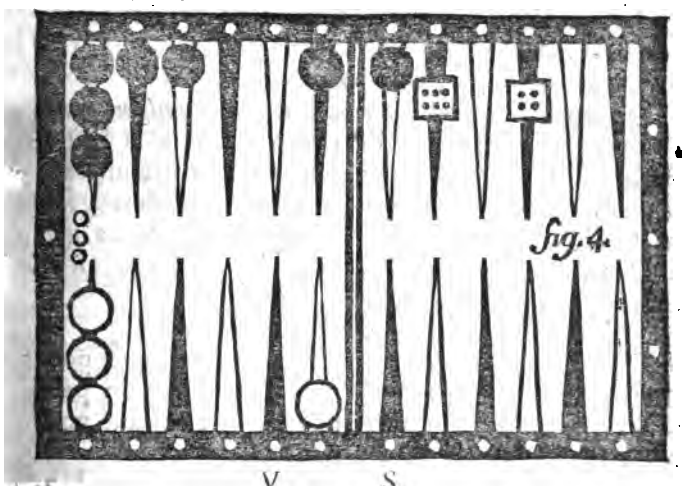
ce qu'on pouvoit exprimer avec deux, chacune pour chaque Dé. Voyez T. Figure 3.



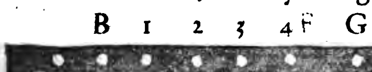
III. Coup. Cloris à ſon tour jette les Dez, & fait *deux & as*, Fig. 3. elle joue *tout-à-bas* en B, C. Voyez la Fig. 4. aux Lettres B, C.

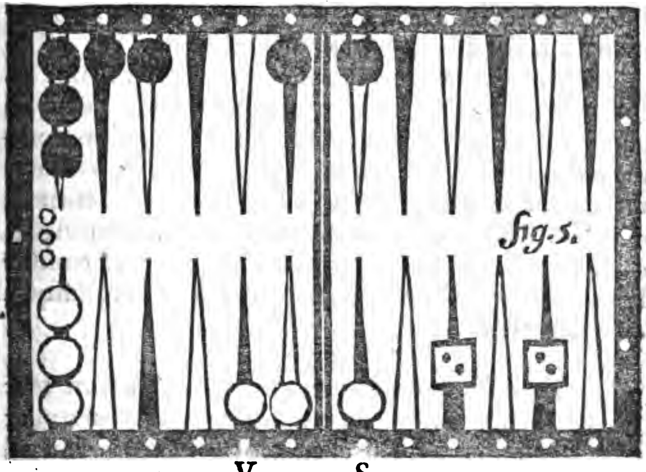
Les Joueurs ſont libres à chaque fois de jouer *tout-à-bas*, ou *tout-d'une*, pourvu que la place n'y porte point d'obſtacle. Par exemple le coup que Cloris a joué *tout à-bas*, Fig. 2. ne pouvoit pas être joué *tout-d'une*, parce que *ſix cinq tout-d'une* euſſent porté dans le coin de repos M. qui ne peut recevoir que deux Dames à la fois, comme nous le dirons plus bas. De même *ſonnés* quand on le fait ne peut pas ſe jouer *tout-d'une* dans le Jeu ordinaire, parce qu'il porteroit hors du Jeu, n'y ayant que 11 Flêches depuis le Talon A. juſqu'au coin M. C'eſt la prudence du Joueur & la diſpoſition du Jeu, qui doivent régler ſa conduite, & le déterminer à jouer tantôt *tout-d'une*, tantôt *tout-à-bas*, & tantôt *tranſport*, que nous expliquerons ci-après.

Figure 4



IV. Damon amene *six & quatre* Fig. 4. il le joue *tout-à-bas* en V, S. Voyez Fig. 5. aux Lettres V, S.





V. Cloris fait *double deux* dans la Fig. 5. elle le joue *transport* en prenant la Dame B. & la portant

sur F. même Figure pour la couvrir. Voyez Fig. 6. à la Lettre F. où vous trouverez deux Dames sur la Flêche F.

Transport. *

On appelle jouer *par transport*, ou *transport* pour abréger, quand au lieu de tirer du Talon la Dame ou les Dames qu'on veut jouer, on la prend dans le Jeu même, où elle est déja abbatue, comme a fait ici Cloris, qui, au lieu d'abbatre du Talon, a pris la Dame B. déja abbatue, pour la *transporter* en F. comme je vais l'expliquer.

Premiere Observation.

C'est ici l'occasion de faire remarquer que pour exprimer un coup de Dez, non-seulement on peut se servir des Dames qui sont au Talon, comme nous l'avons expliqué plus haut, mais encore de celles qui ont déja été abbatues, & qui se trouvent dans le Jeu. Il faut seulement se souvenir que toute Dame qui a été déja jouée, & que l'on joue de nouveau, change l'ordre de compter les Flêches, que nous avons établi dans la Fig. 1. & qu'elle en fixe le commencement à celle qui la suit immédiatement.

Ainsi, dans la Fig. 5. lorsque je porte la Dame B. sur la Dame F. pour exprimer le double deux de Cloris, cette même Dame B. est regardée alors comme *une espece de Talon*, & l'on commence à compter *un* sur la Flêche C. qui suit, & qui seroit la deuxiéme si l'on eût pris la Dame sur le Talon. Après quoi l'on continue à compter 2, 3, 4, *&c.* comme le présentent les chiffres que j'ai mis à côté jusqu'à ce qu'on trouve sa place.

Seconde Observation.

Il suit delà que chaque Flêche peut à son tour servir de Talon, dès qu'on en tire une Dame pour la porter ailleurs, & par conséquent l'ordre naturel des Flêches 1, 2, 3, 4, *&c.* peut commencer sur cha-

* *Pour abréger T R.*

cune d'elles, si elle se trouve la plus voisine de celle d'où l'on a tiré une Dame. Cet ordre peut donc varier tous les coups, & même deux fois dans le même coup, quand on joue par *transport* deux Dames déja abbatues qu'on prend sur deux différentes Flêches. La façon dont seront joués les coups qui suivent, rendra ceci beaucoup plus intelligible.

Flêche de même couleur.

On peut remarquer en passant, que quand on transporte une Dame jouée sur une autre Flêche, si c'est pour exprimer un *nombre pair*, elle tombera sur une Flêche de *même couleur* que celle d'où elle est partie, & si le nombre est *impair*, elle tombera sur une Flêche de *différente couleur.* Cette observation soulage les yeux, sur-tout quand on joue *tout-d'une* un coup qui porte un peu loin. Nous verrons plus bas que cette différence des couleurs sert aussi à connoître quand on bat ou non.

Remarquez que quand on joue son coup, que ce soit du Talon ou d'ailleurs, on ne compte jamais pour *une*, la Flêche d'où part la Dame, mais seulement celle d'après.

Case & demi-Case.

On appelle *Case* toute Flêche couverte de deux Dames comme F. Fig. 6. On appelle *demi-Case* toute Flêche qui n'est couverte que d'une Dame seulement, comme sont G, V, S, *&c.* Fig. 6.

On ne peut donc faire tout-au-plus que sept Cases & demie, puisque chaque Joueur n'ayant que quinze Dames, il en faut quatorze pour sept Cases, & une pour la demi-Case.

Abattre du bois.

Bien des personnes dans les trois ou quatre premiers coups jouent *tout-à-bas* pour hazarder un *Petit-Jan*, qui souvent vient à son *plein*, comme nous dirons plus bas, & quand le *Petit-Jan* ne réussit pas,

le bois qu'on a abattu, c'eſt-à-dire, les Dames qu'on a tirées du Talon, ſervent à faire des Caſes dans le *Grand-Jan.*

Explication des Jans.

On partage le tour du Tablier en quatre parties égales, qu'on appelle du nom de *Jan.* Dans le *Jeu ordinaire* chaque Joueur en a deux, & quand on *paſſe au retour*, chaque Joueur en a quatre, ils ſont compoſés chacun de ſix Flêches. Dans le Jeu ordinaire les deux *Jans* de Cloris Fig. 6. ſont A, F, G, M, & les deux *Jans* de Damon ſont &, T, S, N, même *fig.*

Petit-Jan.

On appelle *petit-Jan* par rapport à chaque Joueur en particulier, la partie du Tablier où ſe trouve le Talon. Il eſt compoſé de ſix Flêches, c'eſt-à-dire, depuis le Talon juſqu'à la charniere. Le *Petit-Jan* de Cloris *fig. 6.* & ſuivantes, s'étend depuis A. juſqu'en F. & celui de Damon depuis &. juſqu'en T. Nous en parlerons plus au long ailleurs.

Grand-Jan.

On appelle *Grand-Jan*, par rapport à chaque Joueur en particulier, la partie du Tablier où n'eſt pas le Talon. Il eſt compoſé de ſix Flêches, c'eſt-à-dire, depuis la charniere juſqu'au coin. Le *Grand-Jan* de Cloris *fig. 6.* & ſuivantes, s'étend depuis G. juſqu'au coin M. & celui de Damon depuis S. juſqu'en N. Nous dirons le reſte ailleurs.

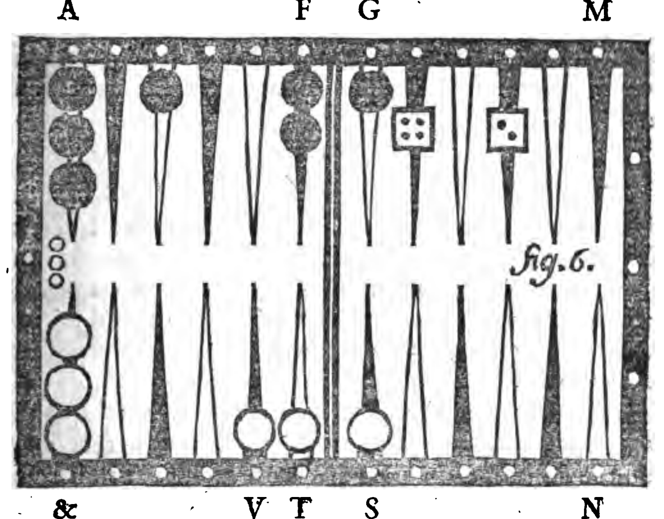
Caſer.

Caſer, ſuivant le premier ſens qui ſe préſente, ſignifie faire des Caſes; mais il ſe prend auſſi pour *jouer* ſimplement, & l'on dit ordinairement d'un Joueur qui place bien ſes Dames, *cet homme-là caſe bien :* c'eſt un grand avantage au Trictrac que de ſçavoir *bien caſer*, c'eſt-à-dire, que les habiles Joueurs, par la parfaite connoiſſance qu'ils ont des hazards

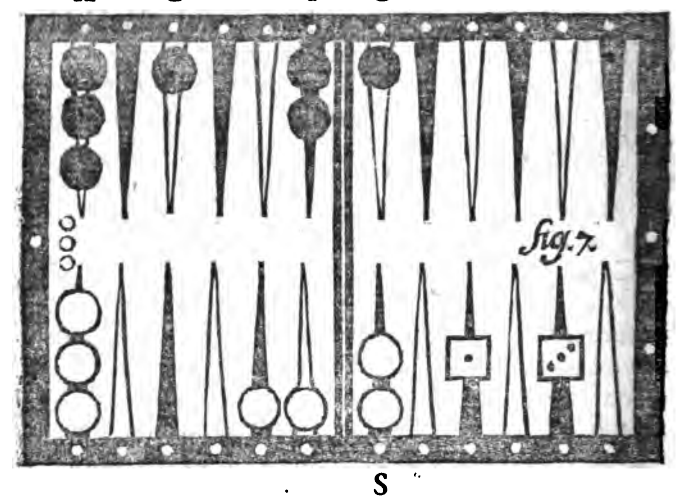
que l'on court plutôt à une place qu'à une autre, sçavent choisir en jouant celles qui vrai-semblablement leur seront plus avantageuses.

Bien des Joueurs se hâtent dans les commencemens d'un tour, d'avancer leurs Dames en demi-Cases dans le *Grand-Jan*. Cette façon de jouer peut avoir deux avantages ; on est par-là plutôt en état de prendre son *coin*, & plus à portée de *battre*, ce que nous expliquerons bientôt.

Cependant, si dès le commencement d'un tour les Dez ne donnent que des petits points, on peut les jouer *tout-à-bas*, & rester dans le *Petit-Jan*, dans la vûe de les remplir ; c'est à quoi les grands Joueurs visent rarement, & si votre Adversaire vise lui-même à faire un *Petit-Jan*, il est d'un bon Joueur d'avancer alors vos Dames dans le *Grand-Jan*, le plus, & le plutôt que vous le pouvez.



VI. Damon fait *quatre & deux*, *fig. 6*. il joue *tout-d'une* du Talon en S. pour couvrir sa Dame S. & en faire une Case. Voyez à la Lettre S. *fig. 7*.



VII. Cloris jette les Dez, & amene *trois & as*, *fig.* 7. elle le joue *tout-d'une* de C. en G. même *fig.* pour faire la derniere Case du *coin Bourgeois*. Ainsi vous voyez, *fig.* 8. que Cloris a actuellement son *coin Bourgeois* complet.

Coins Bourgeois.

On appelle *coins Bourgeois* les Angles F, G, *fig.* 8. Quelle que soit la signification de ce terme, il est certain que dans un commencement de partie on doit chercher à garnir ces coins le plutôt qu'on peut, en y mettant d'abord des demi-Cases, quand on ne peut faire mieux, & les couvrant ensuite le plutôt qu'on peut.

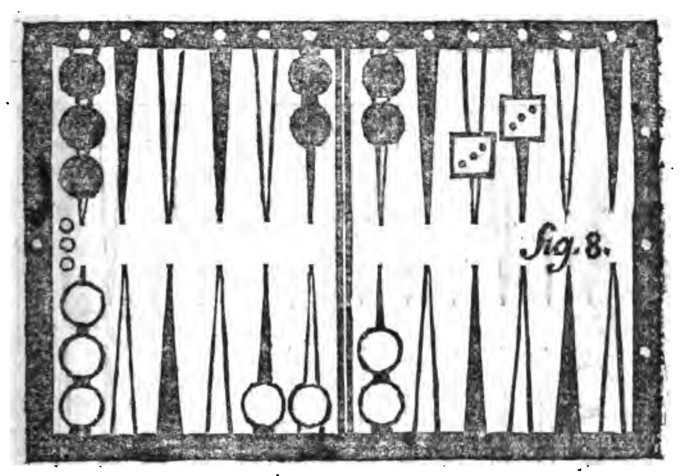
La raison que l'on a de garnir ces coins quand on peut, consiste en ce que l'on se fait par-là une espéce de provision pour parvenir facilement au *coin de repos*, qui donne de grands avantages, comme nous dirons plus bas.

Tout-d'une par transport.

Tout-d'une se dit encore d'une Dame abattue qu'on

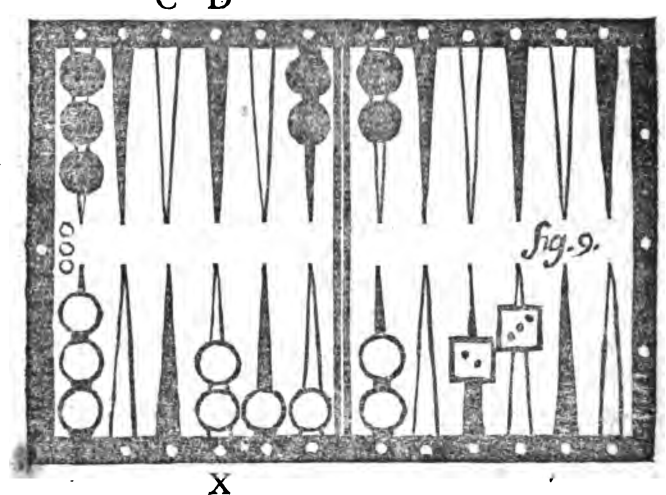
rejoue pour exprimer les deux points des deux Dez pris ensemble, & l'on se sert du mot de *transport*, quand on transporte deux Dames en un même coup, ce qui répond assez au *tout-à-bas* dont nous avons parlé plus haut : la différence qu'il y a c'est que les deux Dames du *tout-à-bas* se prennent au Talon, & les deux Dames du *transport* se prennent dans le Jeu.

Pour mettre une différence entre le *tout-d'une* simple, & le *tout-d'une* par transport ; je ne citerai jamais ce dernier sans désigner l'endroit d'où partira la Dame jouée, & au contraire quand je me servirai de *tout-d'une*, sans désigner l'endroit du départ on entendra que c'est du Talon. Par exemple ici à la *fig.* 7. je dis que Cloris joue *tout-d'une* de C. en G. pour signifier que la Dame transportée, part de C. & s'arrête en G.



VIII. Damon fait *ternes*, *fig.* 8. il le joue *tout-à-bas* sur la Flêche X. comme vous pouvez voir *fig.* 9. à la Lettre X.

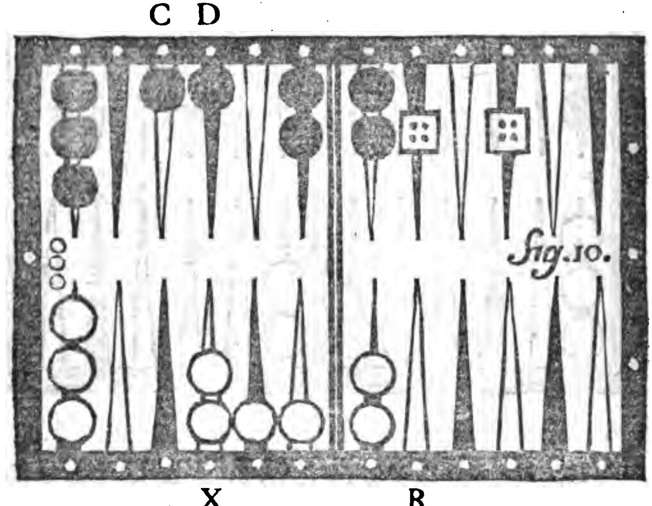
C D



X

IX. Cloris, dans la *fig.* 9. amene *trois & deux*, elle le joue *tout-à-bas* en C, D. comme vous pouvez voir *fig.* 10. aux Lettres C, D.

C D



X R

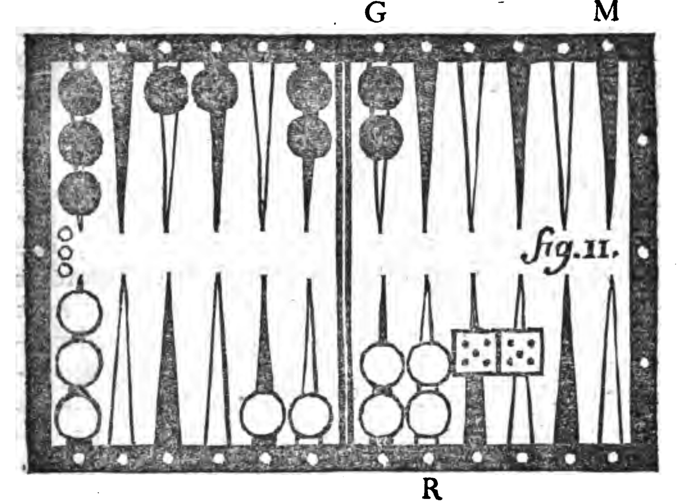
X. Damon fait *Carmes*, *fig.* 10. Il le joue par *transf-*

port de la Case X. sur la Flêche R. comme on peut voir *fig.* 11. à la Lettre R.

La Case du Diable.

La Case R. que Damon fait dans la *fig.* 11. s'appelle la *Case du Diable*, parce que, par plusieurs expériences, on a reconnu que quand le plein s'acheve par cette Case, il est très difficile à faire.

Damon en avançant ainsi dans le *Grand Jan*, une Case qui étoit dans le *Petit-Jan*, nous donne à connoître qu'on doit travailler à garnir le *Grand-Jan* pour parvenir au *plein* qui est la principale vûe qu'on doit se proposer, comme nous le dirons ailleurs.



XI. Cloris amene *quines*, *fig.* 11. elle joue *transport* de G. en M. pour prendre son coin. Voyez *fig.* 12 à la Lettre M.

Prendre son coin.

On appelle *coin* tout-court, ou *coin-de-repos* la onziéme Flêche en venant du Talon. Voy. M. *fig.* 12. le premier avantage qu'on doit se proposer dans un commencement de Partie, est celui de prendre *son*

coin de bonne heure, mais la prise en eſt difficile, à cauſe qu'on n'y peut pas aller en deux fois, comme aux autres Caſes, & qu'il y faut porter néceſſairement deux Dames d'un ſeul coup. Il n'eſt pas néceſſaire que ces deux Dames partent d'une même Caſe, comme dans ce que vient de faire Cloris. On peut les tirer indifféremment de deux endroits, pourvu que les deux points de votre coup de Dez ſoient chacun égal en nombre à la diſtance des Dames que vous voulez y porter.

Ici Cloris ayant fait *quines fig.* 11. & ayant ſon *coin-Bourgeois* garni de deux Caſes, elle a pû ſans contredit prendre ſon coin en y tranſportant la Caſe G. car de même que pour aller deux fois de G. en M. il y a deux fois *cinq Flêches* à paſſer, de même elle a fait *deux fois cinq points* ou *quines* qui rendent la priſe du coin *poſſible.*

Je dis poſſible parce qu'on n'eſt pas obligé de le prendre ſi l'on veut, & que votre Adverſaire ne peut pas vous trouver à redire, ſi pouvant le prendre vous le laiſſez. Si Cloris eût fait *ſonnés*, elle pouvoit encore prendre ſon coin en y tranſportant l'autre Caſe du coin-Bourgeois, *fig.* 11. & ſi elle eût fait *ſix-cinq* elle pouvoit auſſi le prendre, en découvrant les deux Caſes de ſon coin-Bourgeois, & prenant de chacune une Dame pour la porter au coin M.

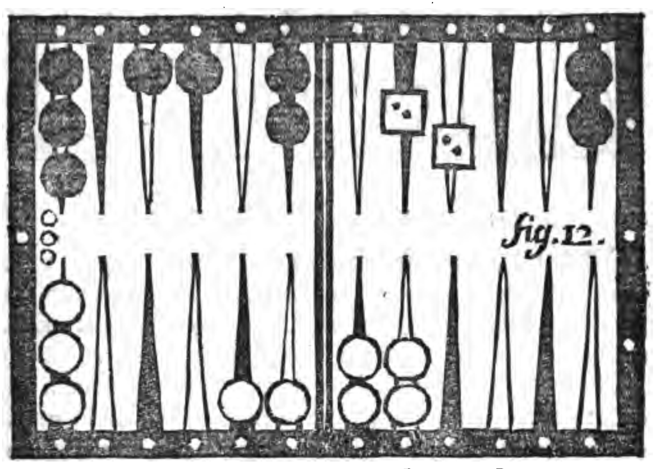
Vous voyez par-là combien il eſt avantageux d'avoir ſon *coin-Bourgeois* garni, puiſqu'on a alors quatre coups de Dez qui peuvent vous donner votre coin; ſçavoir, *quines*, *ſonnés* & *ſix-cinq* qui ſe fait de deux façons, comme on le verra ſur la fin de ce Livre.

Il y a une autre façon de prendre ſon *coin*, qu'on appelle par puiſſance, & que nous expliquerons à la *fig.* 33. où l'occaſion ſe préſente de le faire prendre à Cloris.

Quoique le Lecteur ne doive pas être encore en

état de juger des avantages que donne le coin, on peut dire en passant. 1°. Que le coin garni ne peut pas être battu. 2°. Il donne le droit de battre le *vuide*. 3°. Il rend ce coin vuide difficile à être pris. 4°. Les Dames dans le coin sont dans le poste le plus avantageux pour dominer le Jeu de l'Adversaire, & le battre souvent quand il se découvre, *&c.* qui sont tous de grands avantages que nous expliquerons à leur place. Vous pouvez voir les Loix du coin, si vous souhaitez une plus ample explication.

M

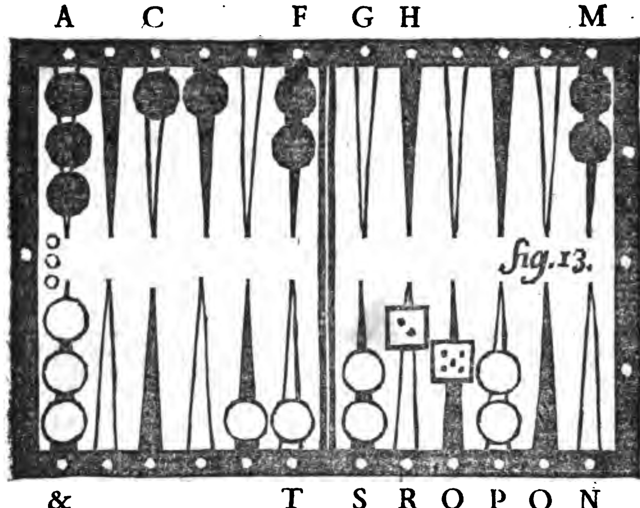


R P

XII. Damon fait *double deux fig.* 12. il le joue *transport* en portant la Case R. sur la Flèche P. comme on le voit *fig.* 13. à la Lettre P.

Cette façon d'avancer ses Cases dans le *Grand-Jan* nous fait connoître que plus les Cases sont avancées, & plus elles sont avantageuses pour battre l'adversaire, cependant les bons joueurs different tant qu'ils peuvent de faire celle qui touche le coin, & qu'on appelle la Case de l'écolier, nous en rendrons raison sur l'explication de ce terme à la *fig.* 92.

Petit-Jan de Cloris. *Grand-Jan de Cloris.*



Petit-Jan de Damon. *Grand-Jan de Damon.*

XIII. Cloris ayant fait *cinq & deux*, *fig.* 13. il faut avant que de le jouer, qu'elle examine ſi ce coup ne lui donne pas quelque avantage ſur Damon. Elle trouvera qu'elle le bat en T. voici comment.

Nous avons dit plus haut que chaque Joueur a le droit de faire en jouant tout le tour du Tablier, mais que dans le *jeu ordinaire* chacun ne ſe ſert que de la moitié de ce droit, c'eſt-à-dire, que chacun ſe borne aux 12. flêches qui ſont de ſon côté, qu'il appelle pour cela *ſon Jeu.* Il faut ajoûter ici que dans *ce même Jeu ordinaire*, chacun ſe ſert de la moitié de ſon droit pour *jouer*, & de l'autre moitié pour *battre*, en ſorte que Cloris, par exemple, *joue* ſes Dames dans ſon propre Jeu, & *bat* celles de Damon dans le ſien, quand l'occaſion ſe préſente. De même Damon joue dans ſon propre Jeu, & bat Cloris dans le ſien, à meſure qu'il en trouve l'occaſion.

On ne peut battre que les demi-Caſes, les Caſes

& les Flèches vuides sont hors de danger, c'est-à-dire qu'on ne peut battre dans le Jeu de l'Adversaire que les Dames *découvertes*.

Dames découvertes.

On appelle ainsi une Dame qui se trouve seule sur une Flêche. Dame découverte, & demi-Case signifient la même chose.

La marche pour battre est la même que pour jouer. Cloris, par exemple, joue suivant la suite naturelle des Lettres B, C, D, *&c.* & pourroit continuer de jouer jusqu'en &. Talon de Damon, si elle passoit au retour; mais dans le Jeu ordinaire elle ne passe pas son coin M. pour *jouer*, elle ne le passe que pour *battre*. Une Dame qui bat ne change pas pour cela de place.

Battre. *

Si d'un coup de Dez unis ou séparés, Cloris peut porter une Dame de son Jeu sur une demi-Case de celui de Damon, on dit alors que cette Dame de Cloris bat celle de Damon. Par exemple dans la *fig.* 13. Cloris fait *cinq & deux*. Si vous comptez depuis M. coin de Cloris, jusques à la demi-Case T. du Jeu de Damon, suivant les Lettres N, O, P, Q, R, S, T, vous trouverez *sept* Flêches qui sont égales aux *sept* points que Cloris vient de faire, &, par conséquent, en jouant *tout-d'une* elle pourroit porter une Dame de son coin sur la Dame T. découverte. Mais cette façon de jouer ne se pratique jamais; elle n'est qu'en *puissance*, & c'est sur cette *puissance* qu'est fondé le droit de *battre*. Ainsi le coin M. de Cloris bat la Dame T. de Damon, ou ce qui est le même, Cloris bat Damon de M. en T. ce qui lui vaut 4. points, comme nous l'expliquerons incessamment.

Trois choses sont nécessaires pour battre. 1°. Une Case, ou demi-Case dans le jeu de celui qui bat. 2°. Une demi-Case, ou Dame découverte dans le jeu de

* *C'est ce qu'on appelle* Jan de récompense, *dans les Livres qui parlent du Trictrac.*

celui qui eſt battu. 3°. Un coup de Dez, dont les points unis ou ſéparés, égalent le nombre des Flêches qui ſe trouvent entre la Dame *battante* & la Dame *battue*, ce qui fait qu'une Dame peut en battre juſqu'à trois autres, comme trois Dames peuvent en battre une ſeule.

Petit-Jan de Cloris. *Grand-Jan de Cloris.*

A C F G H M

& T S R Q P O N

Fig. 13.

Petit-Jan de Damon. *Grand-Jan de Damon.*

Battre au grand-Jan.

Il faut ſe ſouvenir que dans tout ceci nous ne parlons que du Jeu ordinaire. *Battre au grand-Jan*, c'eſt battre l'Adverſaire dans ſon petit-Jan, & *battre au petit-Jan*, c'eſt battre l'Adverſaire dans ſon grand-Jan.

Remarque.

La raiſon pour laquelle le *petit-Jan* de chaque joueur eſt appellé *grand-Jan*, quand il eſt queſtion de *battre*, & qu'on le paye plus cher, vient de l'éloignement des batteries ; parce qu'il eſt bien plus facile de battre les Dames voiſines que celles qui ſont plus éloignées ; celles-ci ne pouvant être battues que par les deux Dez réunis, tandis que celles-là peuvent l'être par chaque Dé pris ſéparément.

Quand donc Cloris bat Damon dans la partie N, S. *elle bat au petit-Jan*, & quand elle bat dans la partie T, &. *elle bat au grand-Jan.* De même quand Damon bat Cloris dans la partie M, G. *il bat au petit-Jan*, & quand il bat Cloris dans la partie F, A. *il bat au grand-Jan.*

Suivant cette regle générale le Lecteur doit connoître maintenant qu'en la *fig.* 13. Cloris bat Damon *au grand-Jan*, parce que la Dame battue T. est dans la partie T, &, qui est le *petit-Jan* de Damon.

Battre une Dame au grand-Jan vaut à celui qui la bat, 4. points par simple, & 6. points par doublet.

Battre une Dame au petit-Jan vaut 2. points par simple, & 4. points par doublet.

Suivant cette regle Cloris, dans la *fig.* 13. bat une Dame au Grand-Jan par un point simple, elle doit donc marquer 4. points avant que de jouer son coup.

Battre tout-d'une.

Comme on peut battre par les points de l'un ou l'autre Dé, il faut les deux points des deux Dez unis ensemble, comme ici *cinq & deux* qui font *sept* pour battre *tout-d'une.*

Maxime générale sur le Doublet.

Toute Dame battue par doublet, le coin battu par doublet, & généralement tout ce qui peut donner des points, ne vaut que deux points de plus par doublet que par simple. Vous pouvez vous en convaincre en lisant le Tarif qui est à la fin de cette premiere partie de Trictrac.

Premiere Observation.

Toute Dame qui en bat une autre par *nombre pair*, doit battre nécessairement sur une Flêche de même couleur, & quand elle bat par *nombre impair*, elle bat nécessairement sur une Flêche de différente couleur. Par exemple, ici dans la *fig.* 13. vous pouvez voir que la Dame M. bat la Dame T. par *nombre*

impair, & que l'une est sur une Flèche *noire*, & l'autre sur une Flèche *blanche*, ce qui est conforme à la regle que nous venons de faire observer. Cette observation tient lieu d'une espèce de preuve à celui qui veut connoître s'il bat ou non ; car, après avoir compté le nombre des Flèches, il peut regarder la différence, ou la ressemblance des couleurs, pour juger si son calcul n'est pas faux.

Seconde Observation.

Quand vous battez votre Adversaire, il faut marquer vos points avant que de toucher vos Dames, pour jouer votre coup, car si vous jouyez votre coup avant que d'avoir marqué vos points, vous n'y seriez plus reçu, & votre Adversaire les marqueroit pour vous, ce qui seroit double perte. Vous ne sauriez donc être trop attentif à marquer tout ce qui vous revient, avant que de jouer votre coup.

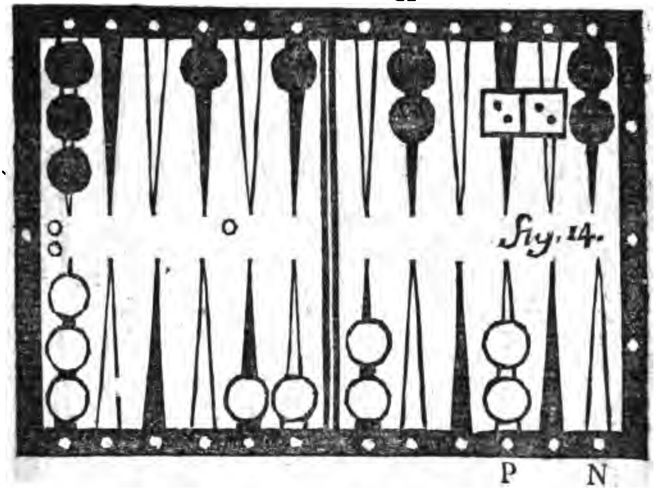
Venons maintenant au coup de Cloris *fig.* 13. nous venons de voir que son coin M. bat la Dame T. par *cinq & deux*, c'est 4. points pour elle, qu'il faut qu'elle marque avant toutes choses de la maniere qui suit.

Elle prendra un Jetton, ou Bredouille qu'elle placera à l'entre deux des Jeux, un peu plus près du sien, entre la quatriéme & la cinquiéme Flèche compris celle du Talon. Voyez *fig.* 15. où nous avons marqué par des chiffres le nombre des points qui est propre à chaque place. Après quoi Cloris jouera son coup *fig.* 13. *transport* de C, F, en H. pour faire la Case du Diable. Voyez *fig.* 14. à la Lettre H.



XIV.





XIV. Damon *fig.* 14. vient de faire *double-deux*, il doit d'abord examiner les deux Jeux pour voir s'il ne bat point Cloris, & s'il ne la bat en aucune façon, il peut prendre son coin en jouant *transport* de P. en N. voyez *fig.* 15. à la Lettre N.

Nous parlerons plus au long ailleurs de la prise du coin, mais nous pouvons dire ici en passant que quand on peut le prendre sans s'exposer à être découvert, on doit le faire, mais si en le prenant vous vous découvrez, & que votre Adversaire ait déja 8. ou 10. points, vous jouez mal; & vous risquez de lui donner la partie. En général c'est le plus ou moins de risque qui doit régler la prise du coin.

Remarquez que quand on peut prendre son coin par doublet en y transportant une Case toute entiere, on doit toujours le faire, à moins qu'on n'ait besoin de ce coup pour couvrir d'autres Dames qui sont exposées. Nous dirons le reste ailleurs. Damon par exemple ne risque pas beaucoup en prenant son coin par transport de P. en N. parce qu'il ne découvre point de nouvelles Dames en le prenant, & qu'il n'en pouvoit

couvrir qu'une en joüant autrement. Cloris n'a encore que 4. points, le danger n'est pas grand pour Damon.

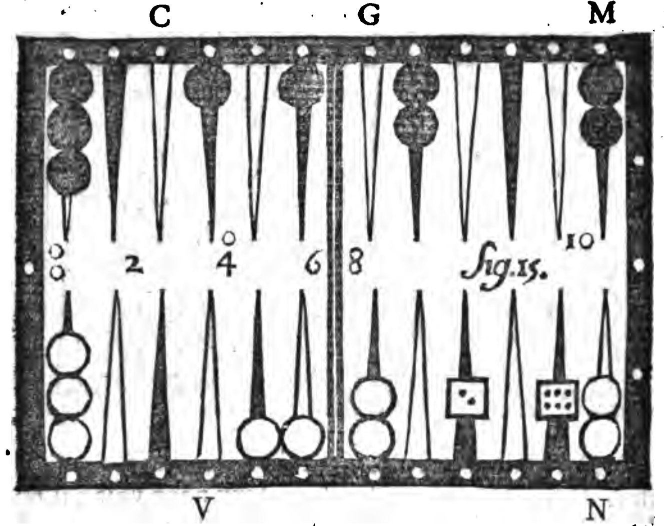


fig. 15.

XV. Cloris, *fig.* 15. amene *six & deux*. Mettez-vous à sa place, & avant toutes choses examinez l'état présent des deux Jeux, vous trouverez que le coin M. bat la Dame V. par *deux & six*, ou *tout-d'une*, ce qui lui vaut 4. points, parce qu'elle bat *au grand-Jan*.

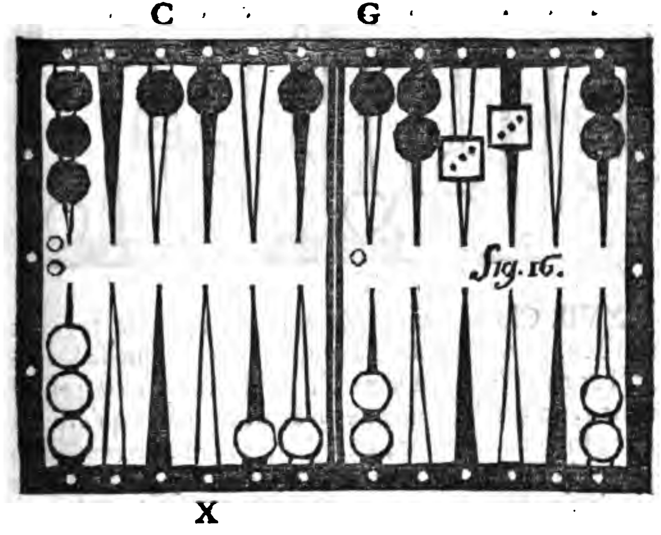
Si vous joignez les 4. points que cette Dame lui vaut avec les 4. qu'elle avoit déja (comme il paroît par son Jetton qui se trouve à la place destinée pour marquer 4. points) vous trouverez qu'elle en a 8. en tout, c'est pourquoi il faut qu'elle avance son Jetton, & qu'elle le mette au commencement de son *grand-Jan* contre le demi-bord, qui est la place ordinaire pour marquer 8. points, comme vous pouvez voir *fig.* 16. après quoi elle joue son coup *tout-à bas* en C, G. voyez *fig.* 16. aux Lettres C, G.

La maniere de marquer les points.

Pour marquer 2. points on met un Jetton à quelque distance du Talon, pour 4. points on le met environ

au milieu du *petit-Jan*, & pour 6. on le met à l'extrémité du *petit-Jan*, contre le demi-bord. Les 8. points se marquent au commencement du *grand-Jan* contre le demi-bord, & les 10. points se marquent à la fin du *grand-Jan*, entre la onziéme Flèche & le bord. Vous pouvez voir par les chiffres que j'ai mis dans la *fig.* 15. la place convenable pour marquer tous les points. Les 12. points ne se marquent pas avec les jettons, mais on marque un trou avec le fichet; & on remet le jetton au talon si l'on tient.

Remarquez qu'on tient ainsi les jettons vers les bords pour marquer 10, 8 & 6, afin de laisser plus d'espace à pouvoir jetter les Dez sans déplacer les jettons : il faut les placer sans équivoque tant d'un côté que de l'autre.

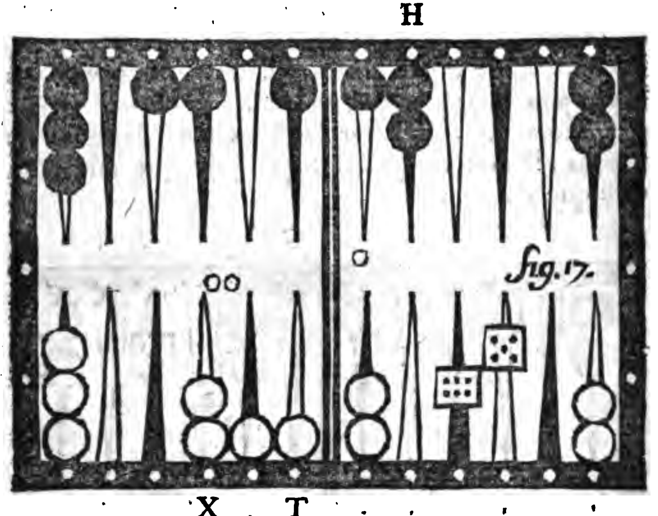


XVI. Damon amene *Ternes fig.* 16. Il examine les Jeux, & voit que son coin N. bat *tout-d'une* la Dame G. de Cloris. Il bat *au petit-Jan*, c'est 4. points, parce que c'est par doublet.

Damon pour marquer ces 4. points doit prendre

les deux Jettons ou Bredouilles qui reftent, & les porter environ au milieu de fon *petit-Jan*. Voyez *fig.* 17. Nous expliquerons plus bas pourquoi Cloris n'a pris qu'un Jetton pour marquer fes points, & pourquoi Damon en prend deux.

Après avoir marqué fes 4. points, Damon doit jouer fon coup *tout-à bas* en X. *fig.* 16. comme il eft marqué *fig.* 17. à la Lettre X.



XVII. Cloris amene *fix cinq fig.* 17. elle regarde fon Jeu, & voit qu'elle a 8. points faits, & que fa Dame H. bat *tout-d'une* la Dame T. de Damon : ce qui lui vaut 4. points, huit qu'elle en avoit & quatre qu'elle en fait, font 12. en tout, c'eft de quoi faire un *trou*. Elle prend le Fichet, le met dans le trou A. *fig.* 18. difant *partie fimple*, *je m'en vas*, elle efface tout-de-fuite fes 8. points & les 4. de Damon, détruit fon Jeu pour porter fes Dames au Talon, & oblige Damon à en

* A Paris, on eft dans le mauvais ufage de laiffer fon jetton en place quand après avoir marqué le trou on s'en va, fouvent même il y eft encore que l'on a déja rejoué quelques coups.

faire de même. Dans tout le cours de ce Livre le trou où devra être le fichet sera effacé. Voyez en A. *fig.* 18.

S'en aller.

S'en aller, *je m'en vas*, *allons-nous-en*, sont les termes dont se sert un Joueur, qui, voyant que son Jeu n'est pas si beau que celui de son Adversaire, le dégarnit entiérement, remet ses Dames au talon, & oblige l'autre à en faire de même pour recommencer de nouveau.

Un Joueur ne peut s'en aller que sous deux conditions essentielles; la premiere, est qu'il ne peut le faire que lorsqu'il a assez de points pour marquer au moins un *trou*. Le nombre de points suffisant pour faire un trou, est 12. le plus n'est pas un obstacle, mais le moins en seroit un. La seconde condition est qu'il faut qu'il *acheve son trou* de son Dé, & non pas de celui de son Adversaire.

Quand j'ai dit qu'il faut avoir assez de points pour faire un *trou*, je ne prétends pas exclure ceux qu'on peut avoir pour en faire *deux*, *trois*, &c. & quand je me suis servi du terme *d'achever son trou de son Dé*, c'est pour donner à connoître qu'on ne peut point *s'en aller* quand on marque un trou qui s'achève par des *points donnés*, ou d'une école qu'on marque à son profit. Mais pourvu que les deux derniers points du trou vous viennent de votre Dé, vous pouvez *vous en-aller*.

Le Joueur qui s'en va, perd tous les points qu'il a de reste au-dessus de 12. pourvu que ce reste n'aille pas à 12. car s'il y va, il faut marquer deux trous pour ces 12. points de reste. Celui qui s'en va perd ses points de reste, & fait perdre aussi à l'autre tous ceux qu'il pourroit avoir.

La premiere chose que doit faire celui qui veut *s'en aller*, c'est de marquer son trou, ou ses trous avec le Fichet de la maniere qui suit, dès qu'il a dit *je m'en vas*, il faut qu'il s'en aille, & dès qu'il a dit, *je tiens*, il ne peut plus s'en aller.

La maniere de marquer les trous.

Chacun marque ſes trous de ſon côté en mettant ſucceſſivement le *Fichet* dans chacun en venant du talon, & allant vers le coin. Cloris marque ſon premier trou en A. & finit en M. Damon commence en &. finit en N. Quand on ne marque qu'un trou à la fois, on dit *partie ſimple*, & *tant ſur l'autre*, s'il y a des points de reſte; quand on en marque deux, on dit *partie une & deux*, & *tant de reſte*, s'il y en a, enfin quand on en marque pluſieurs, on dit *partie*, *une*, *deux*, *trois*, *&c.* faiſant ſemblant de mettre le Fichet dans chaque trou en paſſant ſans s'y arrêter, pour faire connoître qu'on n'en marque pas trop. On ne doit jamais marquer de trous qu'on ne le faſſe appercevoir à l'Adverſaire pour éviter les mauvaiſes diſputes qui peuvent arriver.

Mais quand on veut *s'en aller* après avoir dit *partie*, ou *partie une & deux*, *&c.* on ne doit pas énoncer les points de reſte, parce que celui qui s'en va les perd.

Si celui qui veut *s'en aller* après avoir marqué ſon trou, marque encore les points de reſte, il ne peut plus s'en aller, & l'Adverſaire peut le forcer à tenir, c'eſt pourquoi on doit garder ſon jetton dans la main juſqu'à ce qu'on ſe ſoit déterminé à tenir ou à s'en aller, & le mettre au Talon quand on s'en va.

Si quelqu'un croyant avoir ſuffiſamment de points pour marquer un trou, le marque & s'en va, quoique réellement il n'ait pas autant de points comme il s'imagine, & qu'il n'ait pas en effet de quoi faire ſon trou; il eſt à l'école dès qu'il a commencé à lever ſes Dames pour dégarnir, & l'autre peut le faire revenir, s'il s'en apperçoit, & marquer l'école pour lui. Nous expliquerons mieux ceci en parlant des écoles en général.

Exception.

* Si l'Adverſaire croit que vous avez gagné aſſez pour le trou, & leve en vous voyant lever; il eſt cenſé vous céder la partie.

Quand on a marqué un trou, qui n'est pas un *trou sans bouger*, il faut ôter son jetton de l'endroit où il est, car si on l'y laisse on fait école, c'est comme si vous aviez marqué autant de points de reste, quoique vous n'en ayez pas tant.

Premiere Observation.

Il y a des occasions où l'un des Joueurs s'en va, sans finir le trou de son Dé; c'est quand, tous les deux s'ennuyant d'un *Jan-de-retour* commencé sans dessein, ils consentent mutuellement à dégarnir au premier trou. Mais on doit éviter tant qu'on peut ces sortes de licences, & jouer selon la rigueur des régles.

Seconde Observation.

Outre l'avantage de se défaire d'un mauvais Jeu, celui qui s'en va, a encore celui de joüer le premier, ainsi c'est deux fois de suite qu'il jette les Dez chaque fois qu'il s'en va.

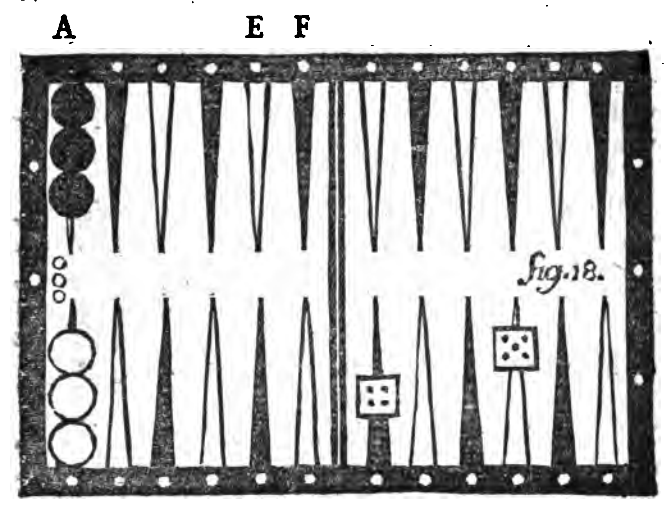
Troisiéme Observation.

On doit toujours s'en aller quand on donne 6. points ou davantage à l'Adversaire, parce que celui qui s'en va efface généralement tous les points, & celui qui tient n'efface pas les points qui viennent à l'Adversaire, dans le coup présent, à raison d'une ou plusieurs Dames *battues à faux*.

Avis.

Les habiles Joueurs s'en vont souvent, & passent rarement au retour. Quelque beau que paroisse un Jeu, un mauvais coup de Dez le dérange souvent sans ressource. Il faut tenir avec discernement, & s'en aller de même; nous parlerons ailleurs du juste choix qu'on doit faire là-dessus.

Ceux qui savent le jeu ne doivent pas trouver mauvais que je fasse ici en aller *Cloris sans aucune espèce de nécessité : je ne le fais que pour donner du relâche au Lecteur apprentif. Il trouvera plus de plaisir à répéter pour ainsi dire sa leçon, en recommençant le jeu, & j'aurai moi-même plus d'occasions d'expliquer les difficultés.*

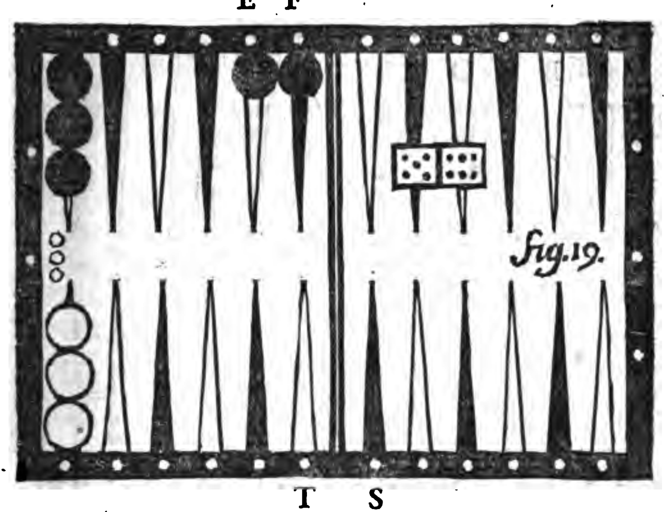


PREMIERE REPRISE.

XVIII. Reprendre le Jeu, c'eſt recommencer à jouer après avoir marqué un ou deux trous, & s'en être allé. Cloris ayant achevé 12. points de ſon Dé dans la *fig.* 17. elle a marqué un trou en A. *fig.* 18. chacun a remis ſes Dames au talon, auſſi bien que les Bredouilles ou jettons, après quoi elle jette les Dez la premiere, comme lui venant de droit à cauſe que c'eſt elle qui s'eſt en allé, elle fait *cinq & quatre* *fig.* 18. qu'elle joue *tout-à-bas* en E, F. comme vous pouvez voir *fig.* 19. aux Lettres E, F.



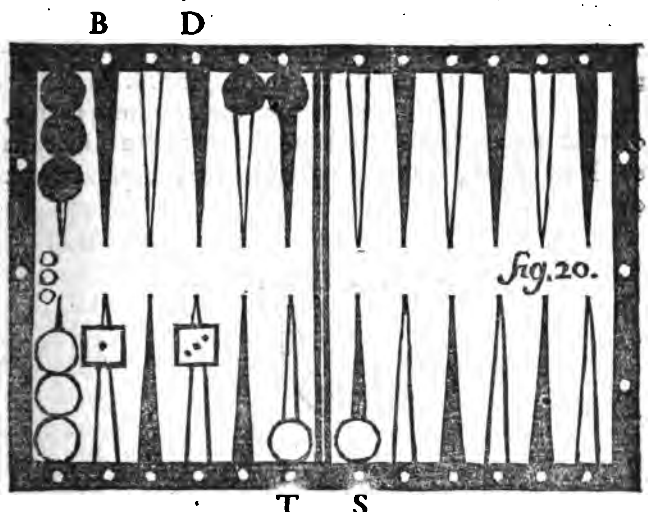
E F



T S

XIX. Damon amene *six cinq fig.* 19. il le joue *tout-à-bas* en T, S. comme vous pouvez voir *fig.* 20. aux Lettres T, S.

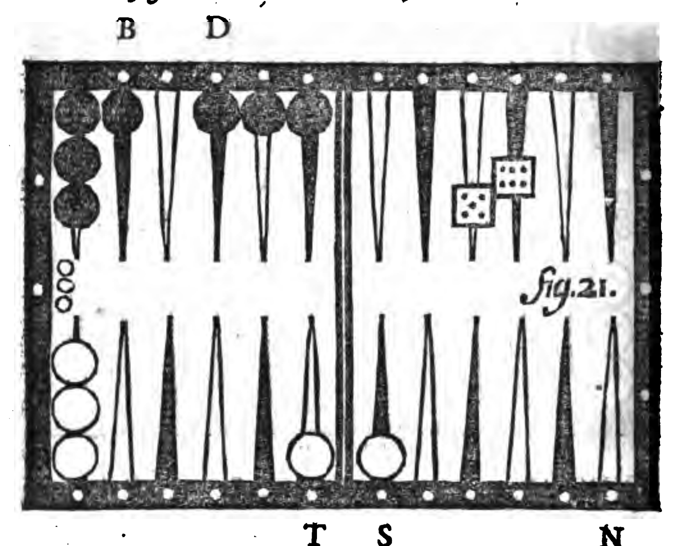
B D



T S

XX. Cloris *fig.* 20. amene *trois & as*, elle le joue

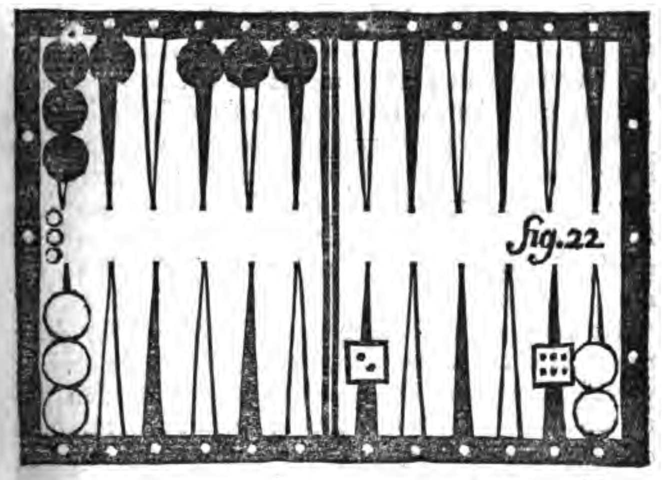
tout-à-bas en B, D. même figure, comme vous pouvez voir *fig.* 21. aux Lettres B, D.



XXI. Damon *fig.* 21. amene *six cinq*, il le joue *transport* de T, S. en N. pour prendre son coin, comme vous pouvez voir *fig.* 22. à la Lettre N.

C'est être heureux au commencement d'une partie, que de pouvoir, comme Damon, prendre son coin en deux coups, qu'on ne prend souvent pas en dix ou douze.





XXII. Cloris amene *ſix & deux*, *fig.* 22. avant que de jouer, il faut qu'elle marque 4. points que ce coup lui vaut, comme je vais l'expliquer.

Jan-de-ſix-Tables ou *de trois coups*.

Quand un Joueur, dans les trois premiers coups d'une partie, ou d'une repriſe, peut garnir les ſix premieres Flêches en venant du talon, de ſix Dames découvertes, ni plus, ni moins, comme dans la *fig.* 23. aux Lettres B, C, D, E, F, G. il fait un *Jan-de-ſix-Tables* ou *de trois coups*, qui lui vaut 4. points, & qu'il doit marquer avant que de jouer le troiſiéme coup. Ainſi Cloris a d'abord fait 5. & 4. puis 3. & 1. & à préſent 6. & 2. leſquels trois coups étant jouez *tout-à-bas*, couvrent naturellement les ſix premieres Flêches en venant du talon.

Ce Jan-de-ſix-tables ne vaut jamais que 4. points, parce qu'il ne peut pas être fait par doublet. Il ne peut être que ſur les ſix premieres Flêches, il ne

peut se faire qu'en abattant du talon, & si les six premieres Flèches étant couvertes chacune d'une Dame, il y avoit dans le Jeu une septiéme Dame abattue, le Jan-de-six-tables n'auroit pas lieu, à cause qu'il n'en faut ni plus ni moins de six.

Il ne peut donc arriver qu'une seule fois à chaque Joueur dans chaque partie ou reprise. J'appelle *partie* lorsqu'on commence à jouer un tour de Trictrac, & *reprise ou relevé* quand après avoir marqué un ou plusieurs trous, & s'être en allé, on recommence à garnir le Tablier pour achever le tour de Trictrac s'il n'est pas fini.

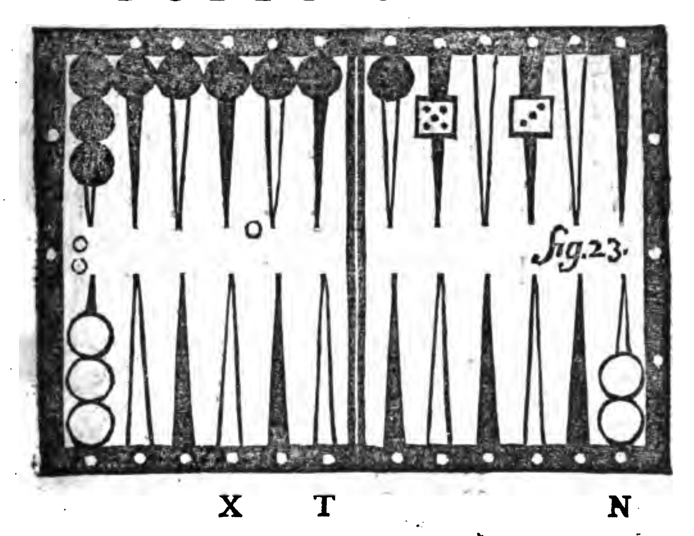
Remarquez que dès que Cloris a joué ses deux premiers coups *tout-à-bas*, & que le troisiéme vient précisément remplir ce qui manquoit à son Jan-de-six-tables, elle doit marquer 4. points, après quoi elle est libre de jouer son coup comme elle voudra; car on est obligé de marquer son Jan-de-six-tables, mais on n'est pas obligé de le former, & l'on peut jouer tout autrement si l'on veut.

La liberté que l'on a de pouvoir former son Jan-de-six tables, ou ne pas le former, vient sans doute de ce que ce n'est pas un Jeu complet, qui puisse tirer à conséquence, comme le *plein* dont nous parlerons ailleurs.

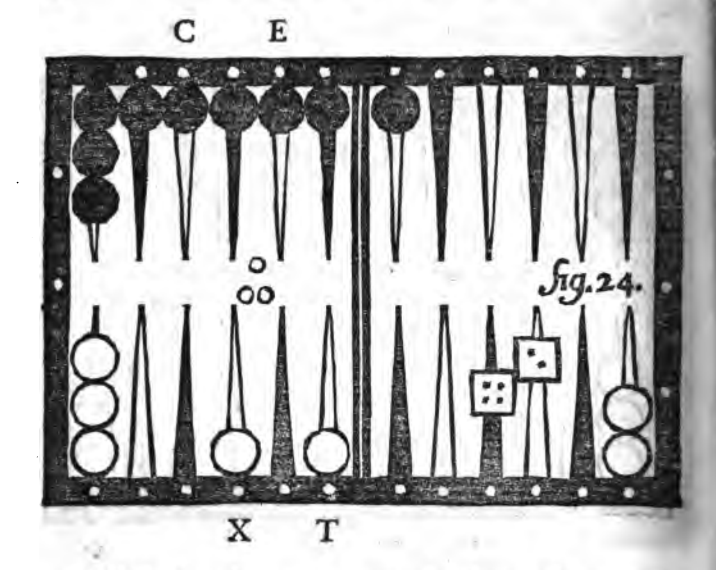
Cloris ayant marqué les 4. points de son Jan-de-six tables, joue son coup *tout-à bas* en C, G. *même figure*, comme vous pouvez voir *figure* 23. aux Lettres C, G.



B C D E F G



XXIII. Damon fait *cinq & trois*, *fig.* 23. il doit examiner son Jeu pour voir s'il ne bat point de plusieurs façons ou moyens, soit en séparant ses Dez, soit en les unissant. Il voit d'abord qu'il ne bat point par *cinq* ni par *trois* pris séparément; mais s'il unit ses deux Dez pour battre *tout-d'une*, il verra que son coin N. bat la Dame E. par *cinq & trois*, laquelle étant dans le *Grand-Jan*, lui vaut 4. points. Il les marque en prenant les deux jettons ou bredouilles restantes, & joue ensuite son coup *tout-à-bas* en X, T. même *figure*, comme il est représenté *fig.* 24. aux Lettres X, T.



XXIV. Cloris amene *quatre* & *deux*, *fig*. 24. On conſeille ordinairement à celui qui a fait un Jan de-ſix-tables, de ne pas le dégarnir, mais de le couvrir en abattant du Talon pour tâcher de faire un *Petit-Jan*. Ce conſeil ne doit être ſuivi qu'avec diſcrétion; & dans le cas préſent il faudroit que Cloris ne le ſuivît pas, & qu'elle cherchât au contraire à dégarnir ſon *Jan-de-ſix-tables* pour ſe couvrir, parce que Damon a ſon coin, & que par cette raiſon il peut la battre très-ſouvent. Mais pour profiter de l'occaſion d'expliquer ce que c'eſt qu'un *Petit-Jan*, je la ferai jouer contre la bonne méthode.

Ainſi elle joue ſon coup *tout-à-bas* en C, E. même *fig*. comme il eſt repréſenté *fig*. 25. aux Lettres C, E.

Dame couverte.

Couvrir une Dame c'eſt mettre une ſeconde Dame ſur une Flèche, où il n'y avoit qu'une demi-Caſe. Cloris dans le coup précédent a couvert les deux Da-

mes C, E. Qui dit *Dame couverte* dit *Case*, & qui dit *Dame découverte* dit *demi-Case*.

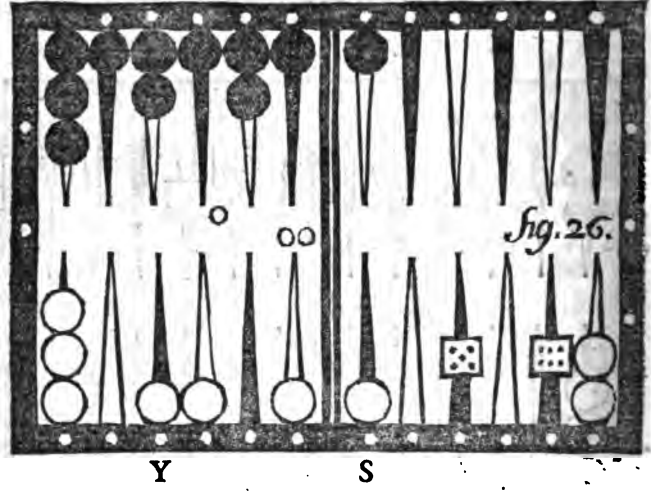
C E G

fig. 25.

Y S N

Remarquez que les Dames ne se couvrent pas ici comme au *Jeu-de-Dames*, en les mettant l'une sur l'autre, mais l'une devant l'autre ; il faut jouer ainsi pour soulager la vue de l'Adversaire, mais quand la Case est complete, & qu'on y met encore une ou deux Dames, on peut les mettre sur les deux premieres qui constituent la Case.

XXV. Damon, *fig.* 25. vient de faire *six & deux*. Il examine son Jeu & voit que par le *six* pris séparément il bat de N. en G. c'est 2. points, il continue d'examiner s'il ne battroit pas quelque autre Dame, & il trouve que *six & deux* portent *tout-d'une* sur la Case E. qui ne peut pas être battue, par conséquent. il ne fait que 2. points qu'il marque en avançant ses deux Jettons, après quoi il joue son coup tout-à-bas en Y, S. même figure, comme vous pouvez voir *fig.* 26. aux Lettres Y, S.



XXVI. Cloris vient de faire *six cinq*, *fig.* 26. elle bat Damon *tout-d'une* de G. en S. ce qui lui vaut 2. points qu'elle marque en avançant son jetton, & elle ôte ensuite *la Bredouille* à Damon, en remettant au talon un des Jettons dont il se servoit pour marquer ses points. Voyez *fig.* 27. où Cloris & Damon n'ont chacun qu'un Jetton pour marquer leurs points. Après quoi Cloris joue son coup *tout-à-bas* en F, G. comme on le voit figure suivante aux mêmes Lettres.

Bredouilles.

Toutes les fois qu'un des deux Joueurs peut marquer 12. points de suite, sans être interrompu par les points de l'autre, au lieu d'un trou qu'il devroit marquer pour ces 12. points il en marque deux, & c'est ce qu'on appelle *partie Bredouille*, c'est-à-dire, faire 12. points tandis que l'autre n'en fait aucun.

Celui qui commence à marquer n'exclut pas l'autre du droit de gagner Bredouille, car si le second qui marque, fait 12. points de suite sans être interrompu par le premier; il doit marquer deux trous au lieu d'un,

d'un, quand même le premier auroit eu 10. points lorsque le second a commencé à marquer.

C'est pour cette raison que le premier qui marque ne prend qu'un Jetton ; & le second en prend deux ; lesquels lui servent à constater la suite non interrompue de ses points : en sorte que tant que le premier ne marque rien, le second est en droit d'avancer ses deux Jettons ensemble, & s'il peut les mener jusques à 12. il marquera deux trous pour un.

Si celui qui doit marquer ses points avec deux jettons, ne les marque par mégarde qu'avec un seul, il peut se reprendre, s'il s'en apperçoit, en y joignant le Jetton oublié, tant qu'il n'a pas joué pour le coup suivant. Au contraire, dès qu'il a joué, il perd le droit de la Bredouille, mais l'Adversaire n'en peut pas profiter ; c'est-à-dire que dans ce cas aucun des Joueurs n'est en Bredouille.

Mais si celui qui a marqué le premier vient encore à marquer quelques points, avant que l'autre en ait fait 12. de suite, il doit lui ôter un des Jettons pour le faire souvenir qu'il l'a interrompu, & alors ni l'un ni l'autre ne peuvent plus prétendre au droit de *marquer Bredouille* pour le premier trou qui se fera.

Partie Bredouille.

Quand un Joueur fait 12. points & qu'il n'y a qu'un Jetton sur le Jeu, c'est marque qu'il gagne Bredouille, il doit passer un trou, & mettre son Fichet dans le suivant en disant, *partie une & deux*. Quand tous les trois Jettons sont sur le Jeu & que celui qui en a deux acheve 12. points il gagne Bredouille, parce que si l'autre eût interrompu ses points, il lui auroit ôté un de ses Jettons, c'est ce qu'on appelle *ôter la Bredouille*. Il doit donc également passer un trou, & mettre son Fichet dans le suivant, en disant, *partie une & deux*.

Partie simple.

Mais, au contraire, quand il y a deux Jettons simples sur le Jeu, c'est une marque que ni l'un ni l'autre

n'ont rien à prétendre au droit de *gagner Bredouille*; ainsi celui qui acheve 12. points ne doit marquer qu'un trou à moins qu'il n'eût 12. points de reste, auquel cas il faudroit marquer trois trous.... Voyez la *fig.* 212. de la seconde partie, où cette matiere est mise dans un jour qui ne convient pas ici, parce que je suppose que dans cette premiere partie je parle à des apprentifs qui ne sont pas encore en état de pouvoir compter les grands coups.

Débredouiller ou ôter la Bredouille.

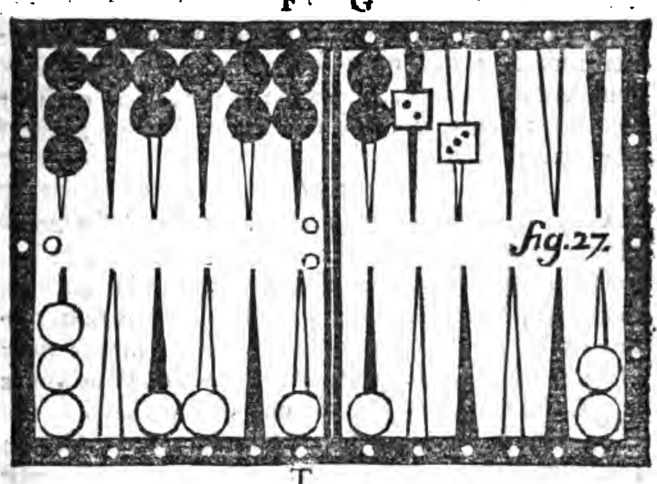
C'est entrer avec deux Jettons tandis que le premier n'en a qu'un, parce que vous lui ôtez le droit de *gagner Bredouille*, ou ôter un Jetton à celui qui en a deux, pour lui ôter également la Bredouille.

Débredouiller se dit encore de la grande Bredouille. Comme nous en parlons sur la fin de ce Livre, il seroit inutile d'en parler ici.

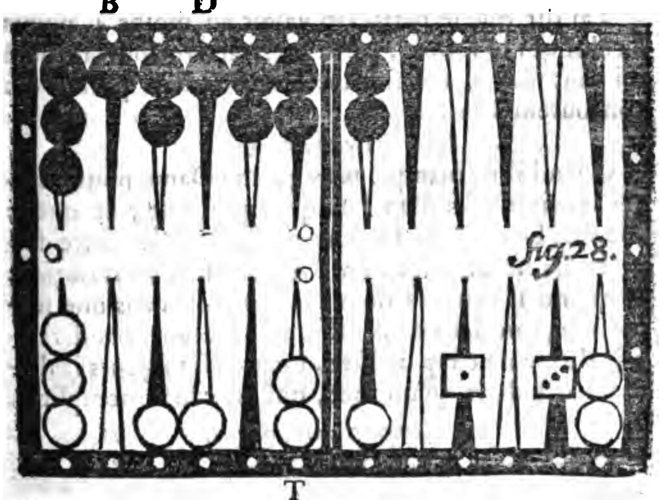
Il est donc très important d'être attentif à ôter la Bredouille quand le cas arrive, ou du moins à le dire, & alors celui qui l'a, l'ôte lui-même poliment. La bonne foi du Jeu demande même que celui qui a la Bredouille, rejette un Jetton au talon, quand celui qui devoit le faire l'a oublié. Car il n'en est pas de la Bredouille comme des Ecoles, on peut l'ôter le coup d'après quand on s'en souvient, sans que celui qui l'avoit puisse se prévaloir de l'oubli.

Vous voyez ici que Cloris avoit commencé à marquer 4. points pour son Jan-de-six-tables. Ensuite Damon a fait 6. points en deux coups pendant lesquels il menoit ses deux Jettons à la fois. Après quoi Cloris l'ayant interrompu pour marquer 2. autres points elle doit débredouiller Damon, & ni l'un ni l'autre n'ont plus droit de gagner Bredouille pour le premier trou à venir.

On doit remarquer en passant que pour *gagner Bredouille*, il faut que les 12. points qu'on fait de suite, & sans interruption, partent du talon, sans quoi on ne peut pas marquer deux trous pour un. Par exemple si je fais d'abord 2 p. que vous en fassiez 2. après moi, & que je marque encore après vous, avant que vous en ayez fait 12. je ne puis marquer qu'un trou quand même je ferois 12. p. de suite, parce que ces 12. p. ne partiroient pas du talon.



XXVII. Damon fait *trois & deux*, *fig.* 27. & voyant qu'il n'y a rien à marquer pour lui, il joue son coup *tout-d'une* en T. même figure, comme vous pouvez voir *fig.* 28. à la Lettre T.



XXVIII. Cloris, *fig.* 28. amene *trois & as*. Ce coup

est heureux pour elle, car elle *remplit* son *petit-Jan*; c'est pourquoi, avant que de jouer son coup, elle doit marquer 4. points pour son plein, après quoi elle joue *tout-à-bas* en B, D. même figure, sans pouvoir s'en dispenser sous peine de l'école. Voyez *fig.* 29. aux Lettres B, D.

Petit-Jan.

Celui qui peut parvenir à former six Cases complettes dans la partie du Tablier, où se trouve le Talon, fait ce qu'on appelle *petit-Jan*, qui lui vaut au moins 4. points. Le Talon pour lors est pris pour une des six Cases, pourvu qu'il y reste au moins deux Dames. Tel est le Jeu de Cloris *fig.* 29. où vous voyez sept Cases complettes savoir une G. dans le *gran-Jan* & six dans le *petit-Jan.* Cette septiéme Case G. qui se trouve dans le grand-Jan, ne fait ni bien ni mal aux six autres qui forment entre-elles le *petit-Jan.* De même la troisiéme Dame qui se trouve à la Case A. du Talon, n'empêche pas que les six Cases soient complettes, parce qu'une Case peut souffrir plus de deux Dames, mais elle n'en peut pas avoir moins.

J'ai dit que le petit-Jan valoit au moins 4. points à celui qui le faisoit, parce qu'il arrive souvent qu'il lui vaut davantage suivant les différents points qui concourent à le remplir.

Remplir.

Quand il ne manque plus qu'une Dame pour achever les six Cases d'un Jan quel qu'il soit, & que le coup de Dez met le Joueur en état de poser cette derniere Dame en place, on dit pour lors qu'il *remplit*: & quand il manque deux Dames, soit dans une seule Case, soit dans deux différentes, on peut aussi remplir du même coup de Dez, mais c'est toujours la derniere des deux qu'on met, qui est censée remplir.

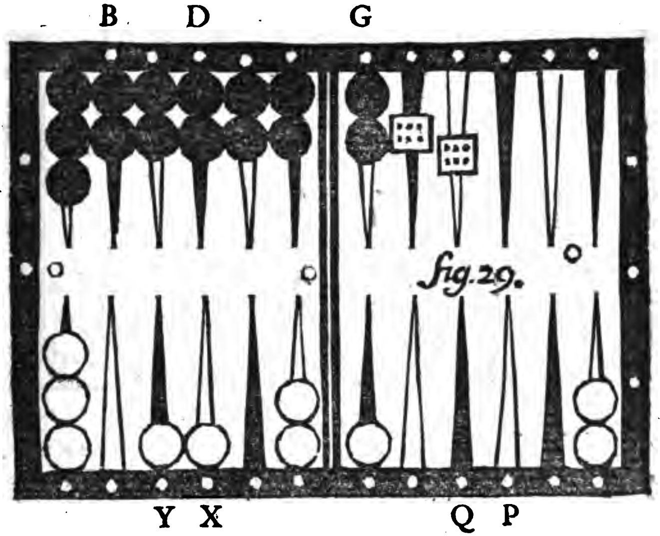
Remplir par doublet.

Quand la derniere Dame dont on remplit un *Jan* quel qu'il soit, y vient par un *doublet*, elle vaut 6.

points, & si le jeu se trouve tellement disposé, que n'y ayant qu'une Dame à placer, il s'en trouve deux qui puissent chacune y venir par le doublet qu'on a fait, on appelle cela remplir par *double doublet*, ce qui vaut 12. points. Nous mettrons des exemples dans la suite qui rendront ceci plus intelligible. Voyez la Table alphabétique.

Plein.

On a *son plein* quand on a *rempli*, ces deux termes ont trop de rapport l'un à l'autre pour avoir besoin d'une plus ample explication. Dès que Cloris fait un coup qui lui donne droit de remplir, elle doit marquer ce que ce coup lui vaut, avant que de jouer, sans quoi elle seroit à l'école; mais après avoir marqué, elle ne peut pas jouer autrement qu'en remplissant, à moins qu'elle ne s'en aille, auquel cas elle ne doit point remplir. Voyez les Loix du plein.

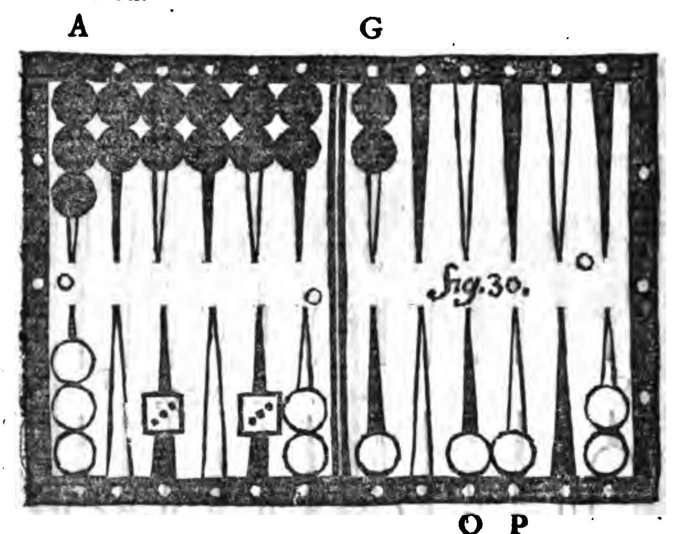


XXIX. Damon amene *sonnés*, *fig.* 29. il ne bat point Cloris, puisque ses Dames sont toutes couvertes, il joue son coup *transport* de Y, X. en Q, P.

même *figure*, comme vous pouvez voir *fig.* 30. aux Lettres Q, P.

C'eſt mal joué, mais c'eſt un Apprentif. Il eſt vrai que quand un Joueur a ſon plein dans le *petit-Jan*, on conſeille à l'autre de s'avancer pour l'obliger à s'en aller, mais ici Damon avoit ſon coin qui eſt en état de battre, & d'ailleurs il ne ſeroit pas prudent de s'avancer ſi loin pour y avoir deux ou trois Dames découvertes.

La raiſon pour laquelle on conſeille à un Joueur de s'avancer quand l'autre a ſon *petit-Jan*, eſt que celui-ci ne peut pas ſe découvrir ſans riſque d'être battu, & par-là il eſt forcé de s'en aller au premier trou.



XXX. Cloris fait *ternes*, *fig.* 30. elle *conſerve* par doublet. C'eſt 6. points & 10. qu'elle en avoit font un trou 4. de reſte. Elle marque *partie ſimple*, & *s'en va* ſans jouer ſon coup, ni marquer les 4. points de reſte.

Conſerver.

Conſerver. C'eſt pouvoir jouer ſon coup ſans dégar-

nir aucune des Cases qui forment le *plein*. Autant de fois qu'on conserve, on doit marquer 4. ou 6. points avant que de jouer son coup. Par exemple on voit ici que Cloris *conserve*, car elle peut jouer son coup de plusieurs façons sans rompre, sçavoir en ne jouant que les deux Dames G. ou la *surnuméraire* A. qui ne changent rien au *plein*. Vous pouvez voir d'autres particularités dans les loix du plein.

On conseille ordinairement à celui qui a fait un *petit-Jan*, de s'en aller au premier trou, à moins qu'il n'eût déja son coin, auquel cas, il peut *tenir*, parce que son coin tient l'Adversaire en raison. La discrétion & la pratique doivent guider en pareille occasion.

Rompre.

Rompre est un terme opposé à celui de *Conserver*, c'est être obligé de déranger son plein en en tirant une ou deux Dames. Si-tôt qu'on rompt on ne marque plus les 4. ou 6. points dont nous venons de parler. Voyez sur cela les Loix du plein.

Si celui qui peut conserver, rompoit par mégarde, il seroit à l'école soit qu'il eût marqué ses 4. points ou non.

Tenir.

Tenir est opposé au terme de *s'en-aller*. Quand on *tient* après avoir marqué un ou plusieurs trous, on doit marquer les points de reste, s'il y en a; mais quand on s'en va, on les perd, & l'Adversaire perd aussi les siens.

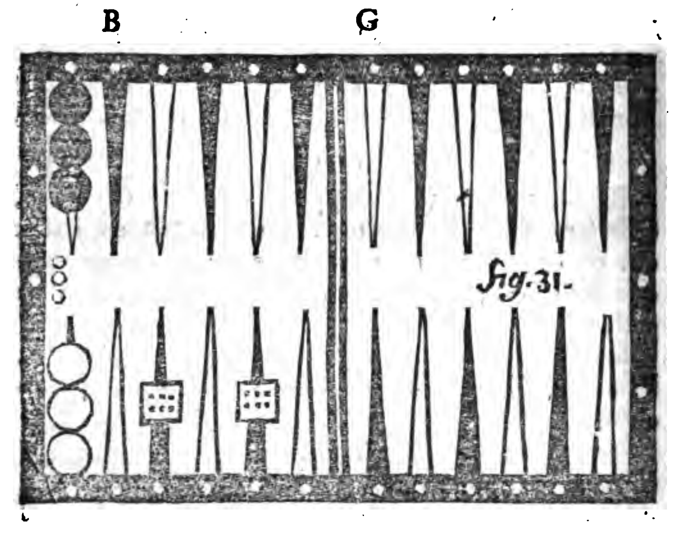
Il y a pourtant une remarque à faire, qui est que quand un Joueur *tient*, après avoir marqué un trou, il efface les points antérieurs qu'avoit l'autre, mais il n'efface pas ceux qui peuvent lui venir à raison du coup présent, comme nous l'expliquerons en parlant de *battre-à-faux*.

Points de reste.

Remarquez que quand vous avez marqué un ou

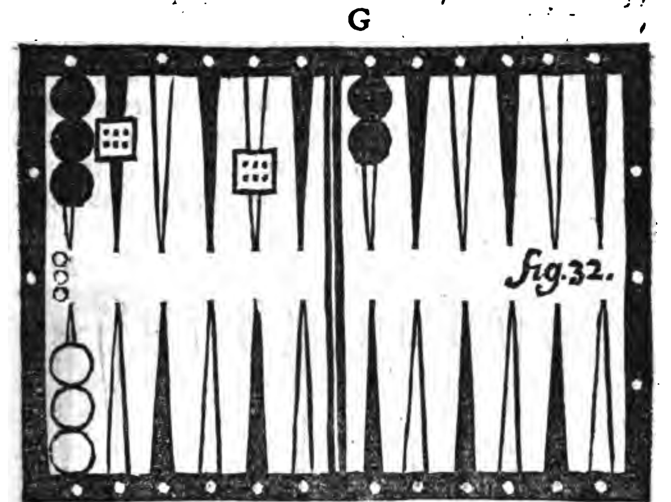
plusieurs trous, & effacé les points de votre Adversaire, il faut aussi effacer les vôtres, & garder votre Jetton dans la main jusqu'à ce que vous soyez déterminé, par l'examen de votre Jeu, à *tenir* ou à *vous en-aller*; car dès que vous avez lâché votre Jetton pour marquer vos points de reste, vous ne pouvez plus vous en-aller, & l'Adversaire peut vous forcer à tenir.

B G



SECONDE REPRISE.

XXXI. Cloris après avoir marqué partie simple en B. *fig.* 31. & s'en être allée, jette les Dez, & fait *sonnez*. Elle le joue *tout-à-bas* en G. même figure, Voyez *fig.* 32. en G.



S

XXXII. Damon fait *sonnez*, *fig.* 32. il le joue *tout-à-bas* en S. même figure, comme vous voyez *fig.* 33. à la Lettre S.

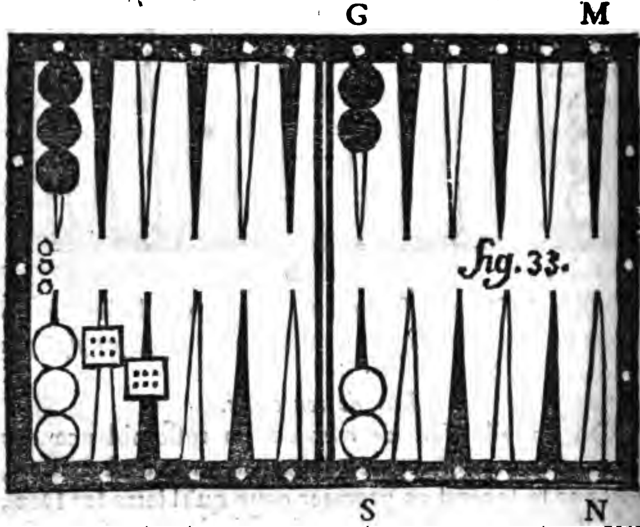
Jan de rencontre.

On appelle *Jan de rencontre* la ressemblance des deux premiers coups des deux Joueurs, c'est-à-dire, lorsque le second au premier coup qu'il jette les Dez, fait le même point qu'avoit fait le premier. Par exemple, Cloris au premier coup à fait *sonnés*, & Damon au premier coup a fait aussi *sonnés*. C'est-là ce qu'on appelle un *Jan de rencontre*.

Autrefois on marquoit le *Jan de rencontre*, & on pourroit de même le marquer aujourd'hui, mais il en faut convenir expressément, parce que l'usage a prévalu pour qu'on ne le marque pas. Il valoit quand on le marquoit 4. points par simple, & 6. par doublet au second Joueur.

La raison que l'on a eu de retrancher ce Jan de rencontre, c'est qu'il donnoit au second Joueur un avantage sur le premier, au lieu qu'il seroit plus

naturel de donner l'avantage au premier qu'au second; mais il vaut encore mieux mettre l'égalité dans le Jeu, & faire toujours ensorte que dans une même occasion, ce qui sert à un Joueur puisse servir à l'autre en changeant quelques circonstances, comme il arrive dans les autres cas particuliers du Trictrac où le Jeu est pour ainsi dire toujours sur l'équilibre, & n'en sort que par le hazard du Dé.



XXXIII. Cloris, *fig.* 33. amene encore *sonnés*, elle le joue *transport* de G. en M. & prend son coin par *puissance*. Voyez *fig.* 34. à la Lettre M.

Prendre son coin par puissance.

Je puis prendre mon coin *par puissance*, quand je fais un coup de Dez qui jette deux de mes Dames dans le coin vuide de mon Adversaire. Je dis *vuide*, parce que, s'il a déja son coin garni, je ne puis pas prendre le mien par puissance.

Par exemple, Cloris amene *sonnés*, *fig.* 33. Ce *sonnés* par *transport* de G. en N. porte précisément dans le coin vuide de Damon; comme elle ne peut pas

prendre celui de son Adversaire, elle retourne sur le sien, & emprunte seulement celui de l'Adversaire comme une Flêche qui lui manque pour porter juste dans le sien M.

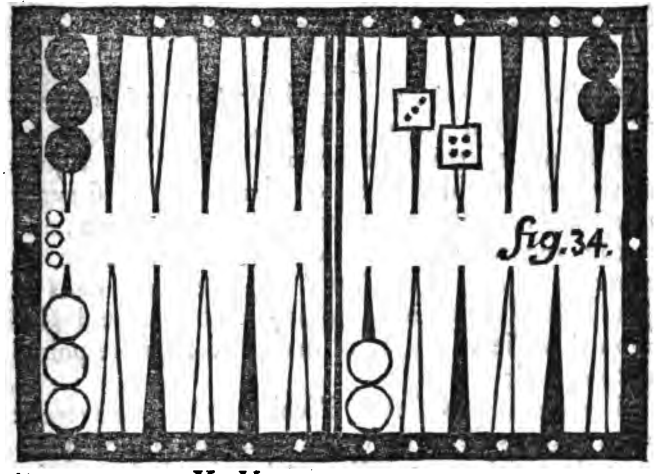
Premiere Observation.

Quand on a tout à la fois de quoi prendre son coin *naturellement* & par puissance, on n'a pas droit de choisir, &, si l'on le prend, il faut que ce soit *naturellement.* Mais au reste de l'une & de l'autre façon on est libre de prendre son coin, ou de ne le prendre pas, suivant que la prise en paroît utile, ou désavantageuse. Voyez, si vous voulez, les Loix du coin.

Seconde Observation.

Il y a quelquefois des cas où l'on est forcé à prendre son coin, sous peine de l'école, quand par exemple vous avez un *petit-Jan* à conserver, & que vous ne le pouvez qu'en prenant votre coin.

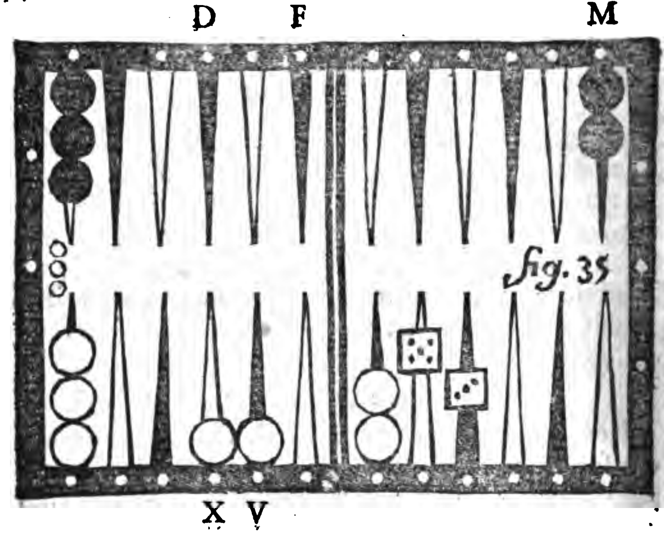
M



X V

XXXIV. Damon fait *quatre & trois*, *fig.* 34. il le

joue *tout-à-bas* en X, V. comme vous pouvez voir *fig.* 35. aux mêmes Lettres X, V.



XXXV. Cloris, *fig.* 35. amene *cinq & trois*, elle le joue *tout-à-bas* en D, F. même *fig.* comme vous pouvez voir *fig.* suivante aux Lettres D, F.

Ecole.

On appelle *école*, envoyer *à l'école* quand une personne joue son coup avant qu'elle ait marqué les points que ce coup lui donnoit. Ici Cloris a joué son coup sans faire attention aux Jeux, car si avant que de jouer elle en eût regardé la disposition, elle auroit apperçu qu'elle battoit Damon de M. en V. par *cinq & trois tout d'une*, laquelle étant dans le grand-Jan lui valoit 4. points, c'est pourquoi Damon l'envoie à l'école, & marque ces quatre points à son profit.

Il y a plusieurs sortes d'écoles qui se trouveront dans le cours de ce Livre, & ceux qui auront quelque doute n'auront qu'à voir la récapitulation des écoles au bout de ce traité, il ne conviendroit pas

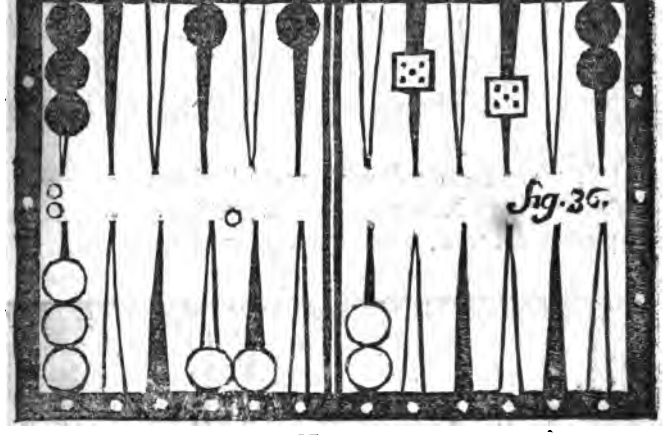
d'en traiter ici à fond, parce que j'embarrasserois le Lecteur apprentif.

Valeur des écoles.

Les écoles sont égales aux points qu'on a oublié de marquer, ou qu'on a marqué de trop. Vous trouverez dans la récapitulation le tems précis auquel chaque école est censée *faite*, & dans quel tems on est obligé de la marquer, sans quoi on n'y est plus reçu.

D F

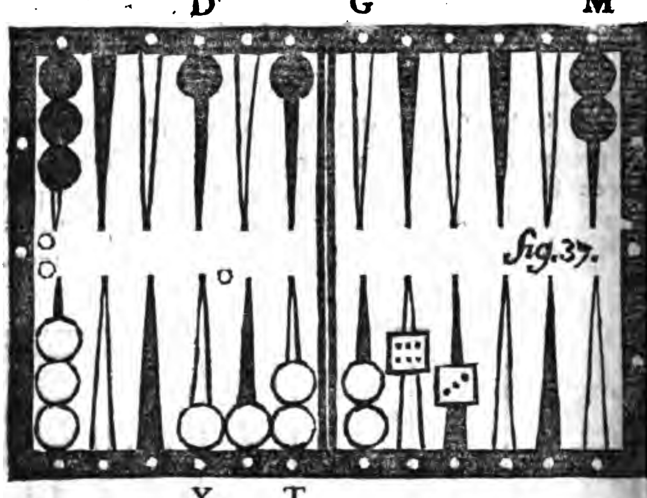




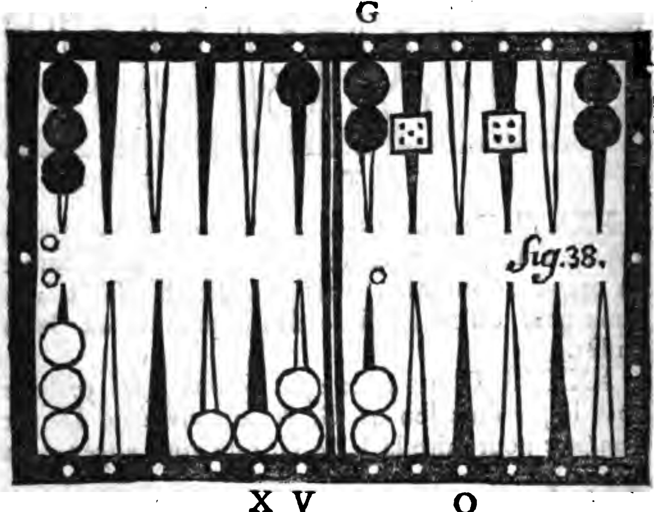
T

XXXVI. Damon fait *quines*, *fig.* 36. il joue *tout-à-bas* en T. Voyez *fig.* 37. à la Lettre T. Il auroit pû prendre son coin, mais je suis bien aise de faire remarquer qu'on est libre de le prendre ou de le laisser.

XXXVII. Cloris amene *six & trois*, *fig.* 37. elle abat le *six* du talon en G. & le couvre de D. par *transport* pour faire la Case G. que vous voyez dans la *fig.* 38.

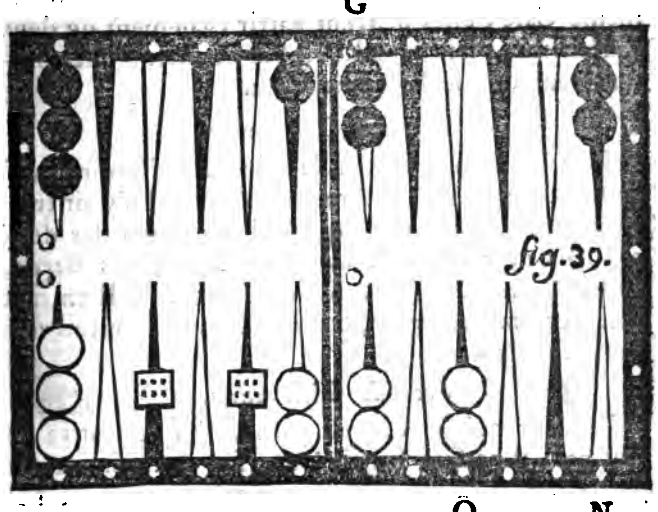


Elle vient encore d'oublier qu'elle bat Damon *tout-d'une* de M. en X. par *trois & six*, & Damon marque 4. points d'école, comme on peut voir *fig.* 38.



XXXVIII. Damon fait *cinq & quatre*, *fig.* 38. il

le joue *transport* de X, V. en Q. pour faire la Case que vous voyez en Q. *fig.* 39.



XXXIX. Cloris, *fig.* 39. amene *sonnés*, comme elle a été deux fois de suite à l'école, elle devient attentive, regarde les Jeux, & voit qu'elle bat le coin de Damon par doublet Ce coup lui vaut 6. points qu'elle marque & joue son coup *tout-à-bas* en G. voyez *fig.* 40. à la Lettre G. chiffre 4.

Battre le coin.

Pour *battre le coin* de son Adversaire, il faut 1°. avoir le sien garni; 2°. que celui de l'Adversaire soit vuide : 3°. faire un coup de Dez qui porte tout à la fois deux Dames dans le coin vuide de l'Adversaire. Par exemple ici, *fig.* 39 Cloris a son coin, Damon ne l'a pas, & Cloris a fait *sonnés* qui porte tout à la fois deux Dames G. dans le coin N. de Damon. Ainsi elle le bat, & le bat par doublet, ce qui lui vaut 6 points.

Le coin battu par simple vaut 4. points, & par

doublet il en vaut 6: le même coin peut être battu plusieurs fois de suite, il n'est pas nécessaire pour battre le coin que les deux Dames partent d'une même Case, elles peuvent partir également de deux différentes, mais quand c'est par doublet, elles partent toujours de la même Case.

Premiere Observation.

Le coin plein ne bat pas le coin vuide à moins qu'il ne soit *chargé*, c'est-à-dire, à moins qu'il n'y ait trois ou quatre Dames, mais quand il n'y a que les deux ordinaires, celui qui, ayant son coin, fais *Bezas*, ne bat point le coin vuide de l'autre..... Il en faut excepter *Jan-de-mezeas*, *&c.* comme vous pouvez voir dans les loix du coin.

Seconde Observation.

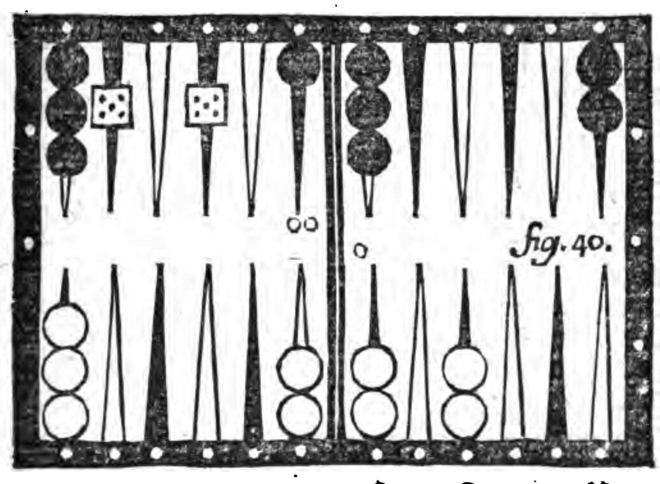
Pendant qu'un coin est garni, & que l'autre ne l'est pas, il ne faut jamais jouer son coup sans avoir regardé si le *vuide* n'est pas battu, afin d'éviter l'école, & d'y envoyer votre homme s'il le faut.

Troisieme Observation.

Quand une Case est fort *chargée* comme la Case 4. *fig.* 40. on n'est pas obligé de placer toutes ses Dames les unes devant les autres, on peut les mettre dessous dès que la Case est complette. Comme je n'ai point de moyen pour faire appercevoir les Dames qui sont posées sur les autres, je me servirai, dans toutes les occasions où besoin sera, d'un chiffre mis à côté qui en exprimera le nombre.

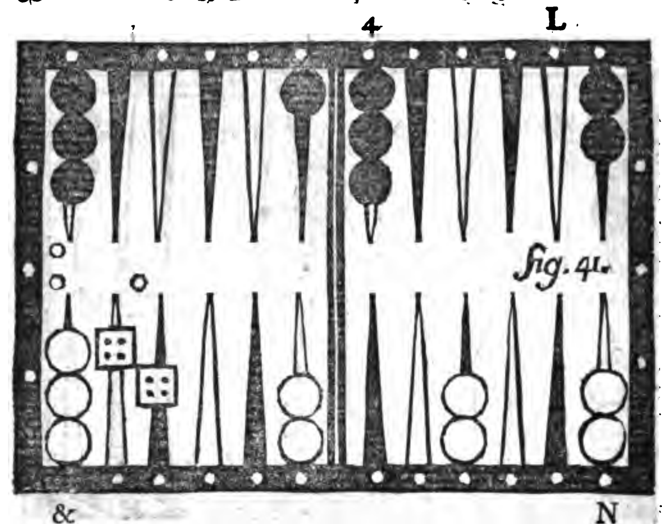
Par exemple, dans la figure 40. sur la sixiéme Flêche en venant du talon, vous ne voyez que trois Dames, mais il doit y en avoir quatre, & le chiffre 4. qui est à côté vous le donne à connoître. C'est la méthode que je garderai dans tout ce Livre, il n'en paroîtra jamais que trois sur une même Flêche, & le surplus, qui sera porté par le chiffre, désignera les Dames qui sont *sur les autres.*

XL.

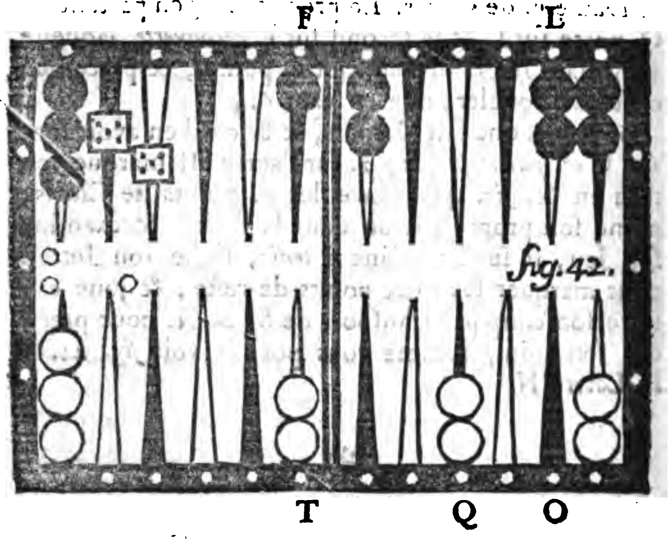


XL. Damon, *fig.* 40. amene *quines*, ce coup lui vaut 6. points, parce que la Dame Q. bat *tout-d'une* la Dame F. de Cloris. Le premier *cinq* en partant de Q. porte sur L. & le second sur F. *découverte*, laquelle étant dans le grand-Jan vaut 4. points, & parce que c'est par doublet, elle en vaut 6.

6. points que fait Damon, & 8. qu'il en avoit font 14. C'est *partie simple*, 2. sur l'autre. Il marque son trou en &. *fig.* 41. efface les 6. points de Cloris, prend son propre Jetton dans la main, & examine son Jeu, il se détermine à *tenir*, lâche son Jetton pour marquer ses deux points de reste, & joue ensuite son coup par transport de S. en N. pour prendre son coin, comme vous pouvez voir *fig.* 41. à la Lettre N.



XLI. Cloris, *fig.* 41. amene *carmes*, elle ne bat point, puisque Damon n'a rien de découvert, ainsi elle joue *transport* de 4. en L. même fig. voyez *fig.* 42. à la Lettre L.



XLII. Damon fait *quines*, *fig.* 42. il *bat-à-faux* Cloris de Q. en F. par doublet *tout-d'une*, comme je vais l'expliquer. Il joue son coup *transport* de T. en O. même figure, & Cloris marque 6. points, *fig.* 43.

Battre-à-faux ou *Jan qui-ne-peut.*

Battre-à-faux ou *Jan-qui-ne-peut*, se dit d'une Dame qui en bat une autre *tout-d'une* par un passage qui n'est pas libre : je m'explique. Toutes les fois que vos deux points réunis ensemble portent sur une demi-Case, & que pour y arriver *chacun* de ces deux points porte sur une Case complette de votre Adversaire, vous *battez-à-faux*. Par exemple, dans la figure 42. la Dame Q. bat la Dame F. par *quine* & *quine tout-d'une*, mais remarquez que le premier *quine* ne trouve point de place à pouvoir se reposer, parce qu'il porte sur la Case L. de l'Adversaire, par conséquent la Dame Q. bat-à-faux la Dame F. & Cloris doit marquer 6. points.

J'ai dit *chacun* de ces deux points, parce que, si en combinant différemment vos deux points, vous trouvez d'une façon un *repos* que vous ne trouviez pas de l'autre, vous ne battez pas à faux. Voyez la seconde observation suivante.

Premiere Observation.

Il suit de ce que je viens de dire qu'on ne bat jamais à faux que *tout-d'une*, c'est-à-dire, par les deux points réunis ensemble, car chaque point pris séparément n'a pas besoin de *repos* pour battre. La Dame découverte sur laquelle il porte, lui sert toujours de *repos*, au lieu que les points réunis ont besoin d'un repos pour arriver à la Dame battue.

Repos.

J'entends par le mot de *repos* une Flèche vuide, ou garnie seulement d'une Dame dans le Jeu de l'Adversaire ; car dans le Jeu de celui qui bat, toutes

Cases, demi-Cases, ou Flêches vuides, sont libres pour lui, & il peut s'y reposer.

Seconde Observation.

Il arrive souvent quand le coup n'est pas par doublet, qu'une Dame semble en battre une autre *à faux* & *à vrai* tout à la fois suivant la maniere de compter ses points, & alors le battre à faux n'a point lieu, c'est le battre simplement qui marque : Voyez cette différence à la *fig.* 44. où elle se présente naturellement.

Troisiéme Observation.

Souvent dans un même coup un Joueur bat l'autre simplement, & à faux, ensorte qu'il se donne des points, & qu'il en donne à son Adversaire, & pour lors il faut se souvenir que les points de *battre simplement*, vont avant ceux de *batre-à-faux*. Par exemple si nous avons chacun 10. p. & que jettant les Dez j'en fasse 2. & vous en donne 2. les miens passent avant les vôtres, & vos 2. points ne m'empêchent pas de marquer mon trou. Cette observation est d'une grande conséquence en certaines occasions.

Quatriéme Observation.

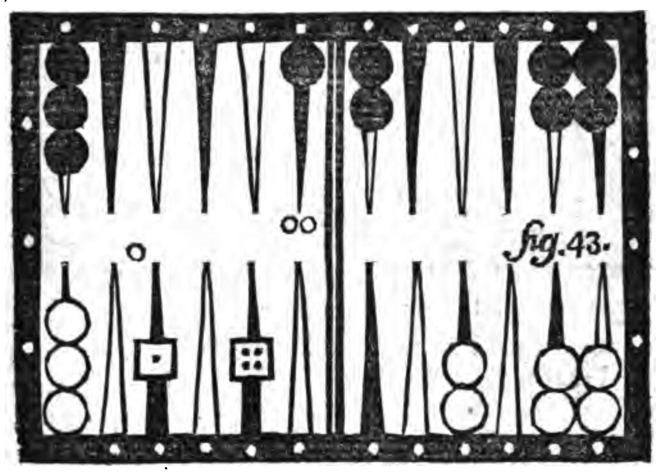
Celui qui marque un *trou & s'en-va*, efface généralement tous les points que l'autre avoit, & ceux qu'il pourroit avoir à raison du coup présent; mais celui qui *tient* n'efface que les points antérieurs; & ceux qui viennent à l'Adversaire à raison de quelque Dame battue à faux lui restent. C'est pourquoi quand on veut *tenir*, il faut examiner si l'on ne bat point à faux, & dès qu'on donne six points ou davantage à l'Adversaire, il est presque toujours nécessaire de *s'en-aller*.

Avis.

Damon voyant qu'il bat Cloris à faux, n'a garde de rien dire de peur de le lui donner à connoître, il joue son coup comme j'ai dit, *transport* de T. en O. voyez *fig.* 43.

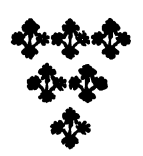
Si après que Damon a joué son coup. Cloris *jette les Dez* sans avoir marqué les points que Damon lui donnoit par *Jan-qui-ne-peut*, elle est à l'école, & Damon devroit les marquer à son profit ; mais Cloris a marqué les 6. points, comme il est dit ci-dessus.

B E



O

XLIII. Cloris, *fig.* 43. amene *quatre & as*, elle le joue *tout-à-bas* en B, E. même figure, comme vous pouvez voir *fig.* 44. aux Lettres B, E.



B E F I L

fig. 44.

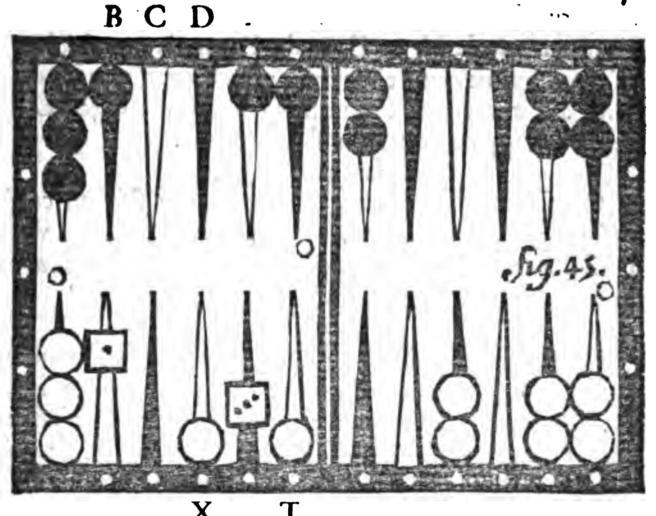
X T O N

XLIV. Damon fait *cinq & trois*, *fig.* 44. il bat Cloris *tout-d'une* de N. en E. & de O. en F, c'est 8. points qu'il marque, & ôte la Bredouille à Cloris. Il joue ensuite son coup *tout-à bas* en X, T. même figure, voyez figure suivante aux Lettres X, T.

Exemple d'une Dame qui semble battre-à-faux.

La Dame O, *fig.* 44. semble battre à-faux la Dame E. par *trois & cinq*. Car si en partant de O. vous comptez *trois*, vous tombez sur L. Case complette sur laquelle vous ne sauriez reposer, & continuant à compter pour le *cinq* vous tombez sur la Dame F. découverte que vous battez à faux par *trois & cinq*, suivant la définition que nous en avons donnée ci-devant. Mais si vous faites attention qu'en comptant le *cinq* avant le *trois*, vous tombez sur la Flêche vuide I. & ensuite sur la demi Case F. vous trouverez que vous la battez véritablement, & que le battre à faux n'a pas lieu.

Il est donc extrêmement important d'examiner lorsqu'une Dame semble en battre une autre à faux, si l'on ne peut point changer son sort, en changeant la façon de compter les points.



XLV. Cloris, *fig.* 45. amene *trois* & *as*. Elle abat le *trois* en D. & pousse B. en C. pour *l'as*. Voyez *fig.* 46. aux Lettres C, D.

C D F

fig. 46.

T Q O N

XLVI. Damon, *fig.* 46. amene *quines*, c'est un grand

coup qui lui vaut *un trou ſans bouger.* Car il bat Cloris *tout-d'une* de N en C. & de O. en D. par doublet. C'eſt 6. points pour chacune, 12. en tout ou un trou, ſans avoir recours aux points qu'il avoit déja. C'eſt ce qu'on appelle un trou ſans bouger.

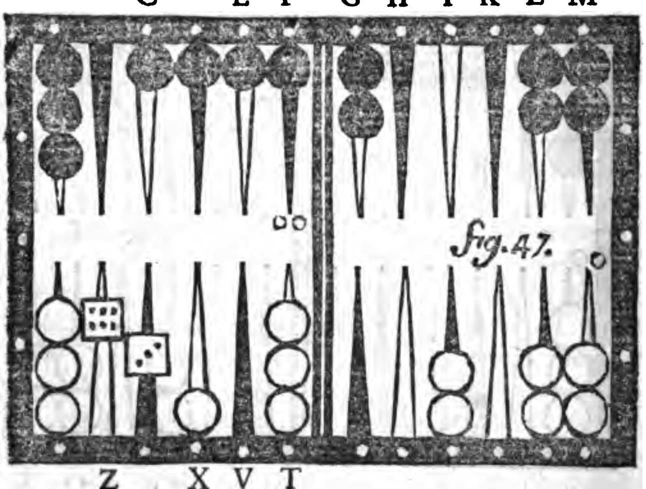
Trou ſans bouger.

On fait *un trou ſans bouger* quand on fait un coup qui rapporte 12. points, ni plus ni moins, alors vous laiſſez votre Jetton où il eſt, & vous démarquez les points de l'Adverſaire s'il en a.

Obſervation.

Quand celui qui fait préciſément 12. points en un ſeul coup, eſt en Bredouille, il doit marquer *deux trous ſans bouger.* De même ſi quelqu'un faiſoit préciſément 24. points en un ſeul coup, il marqueroit *trois trous ſans bouger*, & *quatre* s'il étoit en Bredouille.

Damon marque ſon trou en Z. *fig.* 47. efface les points de Cloris, laiſſe ſon propre Jetton où il eſt, &, ſans voir qu'il bat à faux de Q. en F. il joue ſon coup *tout-à-bas* en T. Voyez *fig.* 47. à la Lettre T.



XLVII. Cloris n'ayant plus peur d'empêcher Da-

mon de tenir, en marquant trop-tôt ses 6. points, elle les marque en Bredouille, & fait *six & trois*, *fig.* 47. elle bat Damon *tout-d'une* de M. en X. c'est 4. points qu'elle marque, & joue son coup *transport* de C, F. en I. pour y faire une Case, comme vous voyez *fig.* 48. à la Lettre I.

Dame touchée Dame jouée.

Avant que de lever, & même de toucher les Dames de votre Jeu pour jouer votre coup, il faut être sûr de la place que vous leur destinez; car au Trictrac on est toujours forcé en rigueur, & dès que vous avez touché une Dame, vous êtes obligé de la jouer, & pour lors il arrive souvent ou qu'elle tombe sur une place désavantageuse ou qu'elle n'en trouve point du tout dans votre Jeu, ni dans celui de votre Adversaire : auquel cas vous la remettez à sa premiere place sans encourir aucune peine.

Servons-nous pour expliquer ceci de la *fig.* 47. & supposons que Cloris n'a pas encore joué son coup, & qu'elle se dispose à le faire.

1°. Si elle touche sans réflexion la Dame E. elle est obligée de la jouer; il est vrai que n'ayant encore joué aucun de ses points; elle est maîtresse d'exprimer avec cette Dame son *six* ou son *trois*. Mais l'un & l'autre ne vaut rien. Car si elle porte E. en L. pour le *six*, c'est une Dame *passée* qui ne peut plus lui servir pour le *plein*, & si elle la laisse en H. pour le *trois*, c'est une demi-Case qu'elle ne peut point couvrir de ce coup-là. Voilà deux places désavantageuses pour elle.

2°. Si elle touche la Dame G. n'ayant encore joué aucun de ses points, on l'obligera de la jouer pour le *trois*; car elle ne peut pas servir pour le *six*; &, si elle avoit déja joué son *trois*, on ne peut pas la forcer à jouer sa Dame G. ni la soumettre à aucune peine pour cela.

3°. Si Cloris leve la Dame F. pour la porter en I. & que se trompant de Flêche, elle la porte jusqu'à

la ſuivante K. on l'obligera à la porter juſqu'en M. pour le *ſix*, parce qu'une Dame ne recule jamais, excepté qu'il n'y ait point de place à pouvoir la mettre.... Mais ſi le *ſix* avoit déja été joué, elle peut reculer ſa Dame de la Flêche K. ſur la Flêche I. ſans encourir aucune peine.

4°. Suppoſons que Cloris n'ayant encore joué aucun de ſes points, touche la Dame L. on l'obligera de la jouer *tout-d'une* en la *paſſant* dans le Jeu de Damon ſur la Flêche V. où elle peut réellement aller ſuivant toutes les régles du *retour* qu'on peut voir ailleurs.... Mais ſi lorſque Cloris touche la Dame L. elle avoit déja joué un de ſes points ; on ne peut pas l'obliger à la jouer, parce qu'elle n'a plus de place convenable.

5°. Qui touche pluſieurs Dames mal-à-propos, en joue une, ou deux de celles qu'il a touché au gré de l'Adverſaire.

6°. Une Dame lâchée à ſa vraie place doit y reſter pour ce coup là. Mais ſi elle n'eſt pas encore à ſon nombre elle peut y avancer. Ce qui eſt de conſéquence lorſqu'on a à remplir ou à caſer.

7°. Une Dame poſée ſur une autre comme pour en faire une Caſe, n'eſt pas une raiſon ſuffiſante pour les jouer toutes deux comme touchées. Il faut qu'elles l'aient été réellement ou viſiblement.

8°. Quand une Dame ſe trouve hors du jeu, dès que vous venez à vous en appercevoir, il faut la remettre au talon. Si on ne lui ſçait point d'autre place ; les Spectateurs peuvent en avertir.

6°. Qui joue avec 16. Dames rend la partie nulle dès que la 15. eſt découverte, parce qu'il eſt maître de l'ôter tant qu'il ne fait pas uſage de la 14. La raiſon de cette rigueur eſt qu'il n'y a point d'enfilade à craindre avec.

Adouber.

Quand il y a dans votre Jeu quelque Dame un peu dérangée, & que vous voulez la mieux ranger, il faut dire, avant que de la toucher, *j'adoube*, ſans quoi, ſi les Dez jettés étoient à vous, on vous forceroit à jouer la Dame que vous auriez touchée.

On dit auſſi *j'adoube* par précaution, quand on

met la main ſur une Dame qu'on voudroit jouer, ſans être encore bien déterminé, & pour lors on peut la jouer, ou ne pas la jouer; mais il vaut mieux s'abſtenir de porter la main ſur ſes Dames juſqu'au moment qu'on eſt déterminé à les jouer, & qu'on voit leur place convenable.

Obſervation.

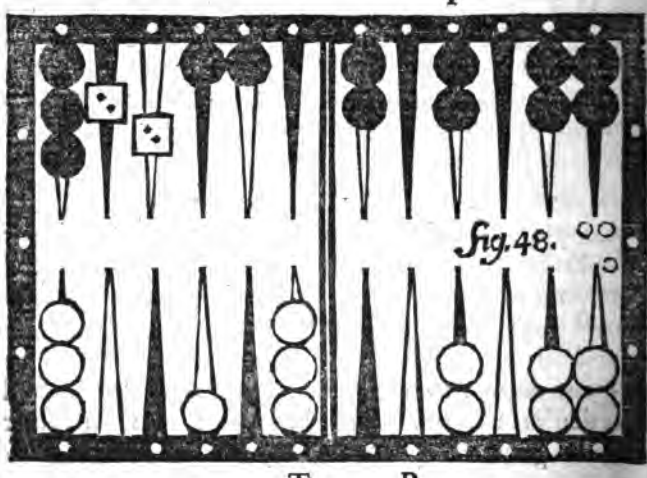
Ce qui fait qu'on n'impoſe point de peine pour une Dame touchée qui ne trouve point de place, c'eſt pour mettre une égalité dans le Jeu; car comme on eſt forcé de jouer la Dame touchée dès qu'elle peut l'être, quelque déſavantageuſe que puiſſe être la place où elle tombe, il eſt juſte auſſi que quand on n'en trouve point, on la remette ſans encourir aucune peine. Voyez *fauſſe Caſe.*

Exception.

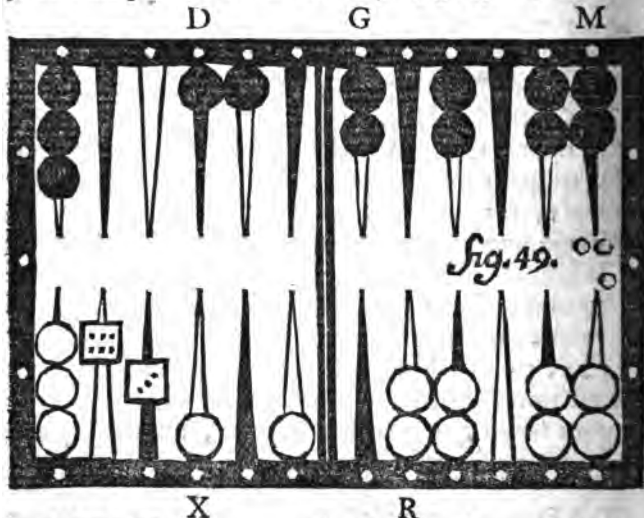
On peut toucher le Talon impunément, excepté lorſqu'il n'y reſte plus qu'une Dame. De même celui qui n'a pas jetté le Dé peut toucher ſon bois ſans conſéquence, quand même il ſeroit battu-à-faux, & qu'il n'auroit pas marqué, il peut le faire tant qu'il n'a pas jetté les Dez.

La même exception à lieu quand les Dames touchées ne peuvent point être abſolument jouées: par exemple, ſi vous touchez les Dames de votre coin, ou même une Dame ſurnuméraire qui ſe trouveroit ſur le même coin, tandis que le Jeu de l'Adverſaire n'eſt point ouvert pour donner paſſage au retour, &c. De même, on ne peut pas vous obliger à jouer pour 2, 3, 4, 5 ou 6, lorſque vous auriez touché la caſe qui eſt immédiatement auprès du coin, parce qu'elle ne peut ſervir que pour jouer les *as*, ſur-tout quand on ne peut pas paſſer au retour.

(*) A Paris on veut que le Talon touché ait le ſort des Dames touchées.



XLVIII. Damon amene *double-deux*, *fig*. 48. Il le joue transport de T. en R. Voyez *fig*. 49. en R.

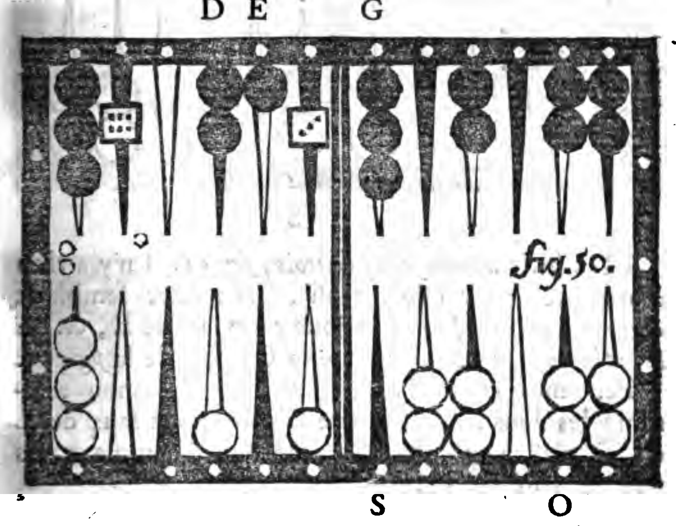


XLIX. Cloris amene *six & trois*, *fig*. 49. elle bat Damon *tout-d'une* de M. en X. c'eſt 4. points avec 10.

qu'elle en avoit en Bredouille, c'est deux trous, 2. de reste, qu'elle marque, disant *partie une & deux*, *fig.* 50. à la Lettre D. & rejette au talon les 10. points de Damon, après quoi elle joue son coup *tout-à-bas* en D. G., *fig.* 49. comme vous voyez, *fig.* 50. aux Lettres D, G. (*)

Observation.

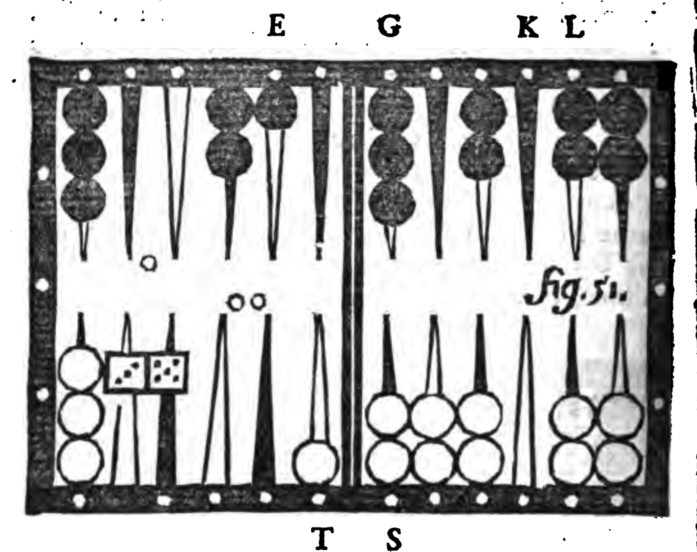
Une même Dame n'en peut pas battre une autre de deux façons dans le même coup, par exemple la Dame M. bat la Dame X. par *six & trois*, & par *trois & six*, *fig.* 49. mais ces deux façons n'en valent qu'une, & ce n'est en tout que 4. points.



L. Damon fait *six & trois*, *fig.* 50. il bat Cloris de O. en E. *tout-d'une* par *six trois*, c'est 4. points qu'il marque en Bredouille, après quoi il joue son coup,

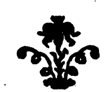
(*) Remarquez que si, au lieu d'ôter les trois jettons, elle n'eût ôté que celui de Damon avec un des siens, croyant ôter ses deux; elle auroit fait Ecole de tout ce qu'elle auroit laissé. Il ne lui resteroit que ce qu'elle auroit marqué de nouveau. Voyez l'Ecole de deux jettons.

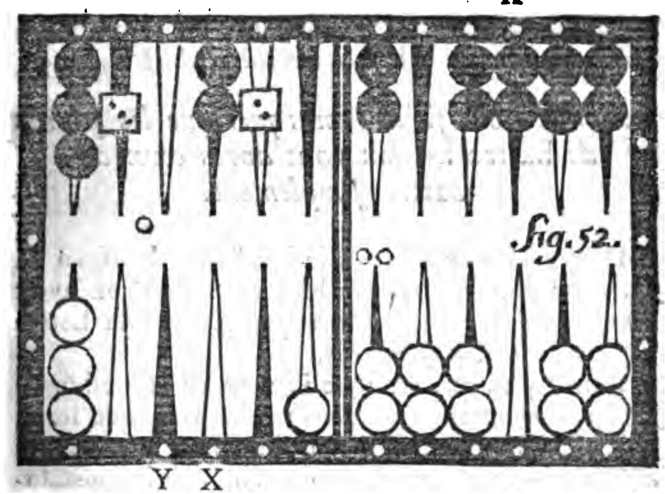
sçavoir le *six* du talon en S. & le *trois* en X. en S. voyez *fig.* 51. à la Lettre S.



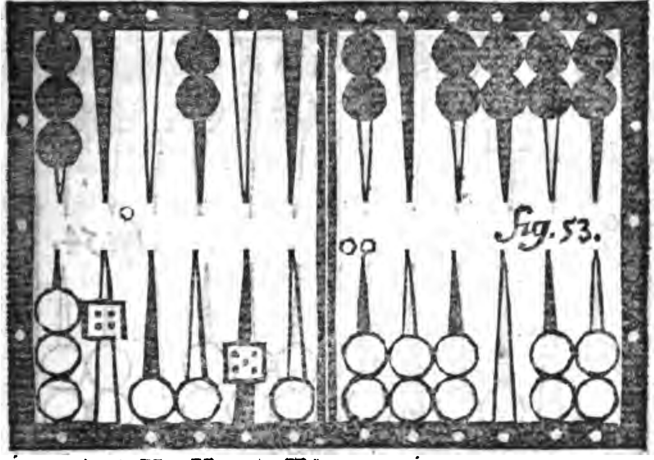
LI. Cloris amene *cinq & trois*, *fig.* 51. il n'y a rien à marquer pour elle, ainsi, sans faire semblant d'examiner son Jeu, elle joue *transport* de E, G. en K. même figure, pour faire la Case K. de la *fig.* 52.

Pendant que Cloris joue son coup, Damon examine les Jeux, & voit que Cloris le bat faux de L en T. c'est 4. points qu'il marque, comme vous pouvez voir *fig.* 52.





LII. Damon, *fig.* 52. amene *trois* & *deux*, il le joue *tout-à-bas* en Y, X. même figure, comme vous voyez *fig.* 53. aux Lettres Y, X.



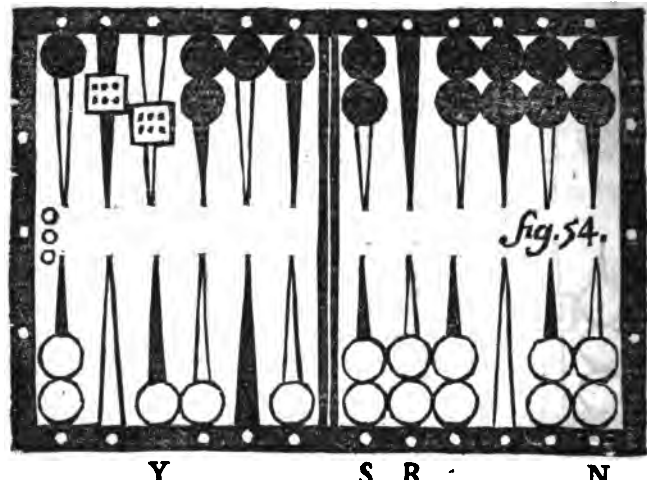
LIII. Cloris fait *cinq* & *quatre*, *fig.* 53. elle bat

Damon *tout-d'une* de K. en T. c'est 4. points qu'elle marque, & débredouille Damon. Elle joue ensuite son coup *tout-à-bas* en E, F. voy. aux mêmes lettres, *fig.* 54.

Exemple pour faire remarquer que les points de battre-à-faux *vont après ceux de* battre *simplement.*

Damon voit que Cloris le bat-à-faux de M. en X. *fig.* 53. c'est 4. points pour lui, & 8. qu'il en avoit font 12. ou un trou. Il le marque *fig.* 54. à la Lettre Y. & efface ceux de Cloris.

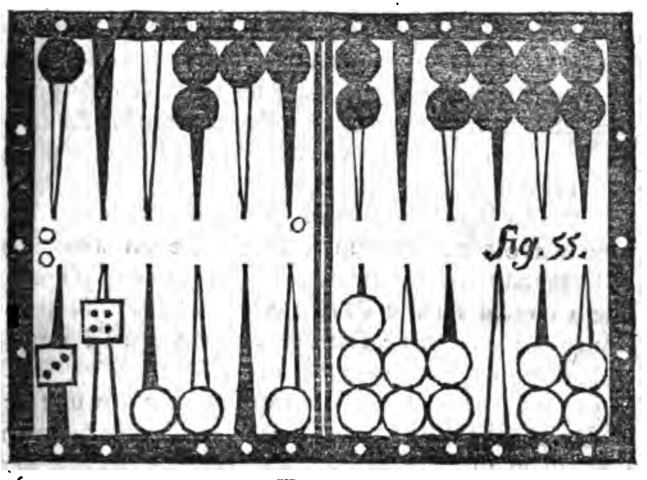
Remarquez que quoique Damon ait la bredouille *fig.* 53. il ne marque pas deux trous, parce que les 4. points qui viennent à Damon, lui viennent de *battre-à-faux*, ils vont par conséquent après les 4. que Cloris avoit marqués pour la Dame T. battue simplement, & elle avoit ôté la Bredouille à Damon, en sorte qu'il ne l'avoit plus quand il a achevé son trou.



LIV. Damon fait *sonnés*, *fig.* 54. c'est un très-mauvais

vais coup, il le joue *tout-à-bas* en S. ne pouvant mieux faire. Voyez *fig.* 55, au chiffre 4.

Cloris voit que Damon la bat à faux en trois endroits par doublet dans le grand-Jan, sçavoir de S. en F. de R. en E. & de N. en A. c'est 6. points pour chaque Dame, c'est 18. en tout, & comme ces 18. points partent du talon, c'est 2. trous 6. points de reste. Elle les marque, *fig.* 55. où vous pouvez voir qu'elle a six trous six points de reste.



LV. Cloris, *fig.* 55. amene *quatre & trois*, elle bat Damon de M. en T. *tout-d'une* par *trois & quatre*, c'est 4. points qui, avec ceux qu'elle avoit, font 10. *fig.* 56 : elle joue ensuite son coup *tout-d'une* du Talon en H. voyez *fig.* 56. à la Lettre H.

Ecole.

Après que Cloris a mis sa Dame *dedans* elle s'apperçoit qu'elle pouvoit remplir en jouant *transport* de D, E, en H. elle ne fait pas semblant d'y prendre garde, de peur de le faire remarquer à Damon.

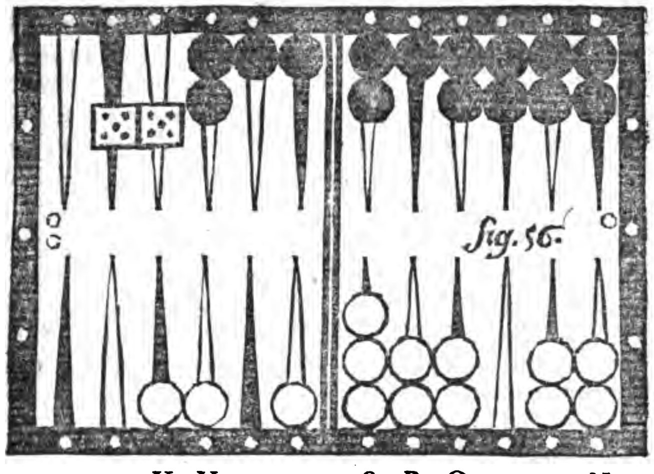
Mettre une Dame dedans.

Mettre dedans, j'en mets une dedans, se dit d'une Dame qu'on expose seule découverte dans la Flêche vuide qui manque pour faire le *plein*. Comme les deux Jeux se garnissent à-peu-près dans le même temps, cette Dame qu'on met *dedans* est ordinairement fort exposée à être battue, c'est pourquoi on doit bien examiner, comparer les Jeux, & sur tout les points de l'un & de l'autre, car si vous voyez qu'en mettant une Dame *dedans*, vous donnez occasion à l'Adversaire de marquer partie, vous ne devez pas le faire, si au contraire vous voyez qu'il ne puisse pas achever le coup suivant, & qu'en *mettant dedans* vous ayez de grandes espérances de remplir le coup d'après, vous devez le faire; c'est la discrétion qui doit vous guider.

Cloris a bien examiné les Jeux, elle a vu que Damon n'avoit aucun point, & qu'elle en avoit 10. & beaucoup d'espérance de remplir le coup d'après, elle a conclu qu'elle devoit *mettre dedans*, & je ne doute pas que ce ne soit cet examen qui l'a empêché de voir qu'elle pouvoit remplir.

On ne met guères dedans que pour avoir une occasion prochaine de remplir le coup d'après; ainsi il faut qu'en mettant dedans il ne manque qu'une Dame au plein pour le coup d'après, car s'il en manquoit deux ce ne seroit pas une occasion prochaine pour remplir.





LVI. Damon jette les Dez, & tire par là Cloris de la crainte où elle étoit qu'il ne reconnût ſon école. Elle pourroit n'en rien dire, mais voulant malicieuſement lui en donner du regret, elle lui fait remarquer lorſqu'il n'eſt plus temps qu'elle avoit pû remplir, *fig.* 55. & qu'elle avoit fait une école qu'il n'a point apperçue.

Obſervation.

Quand celui qui a jetté les dez fait école, l'autre peut la marquer à ſon profit tant qu'il tient les dez dans ſon cornet; mais dès qu'il les a jettés, il n'eſt plus reçu à marquer l'école, s'il y en a.

Ecole de l'Ecole.

On ne marque pas l'Ecole de l'Ecole : par exemple ici Cloris ne peut pas envoyer Damon à l'Ecole ſous prétexte qu'il n'a pas marqué l'Ecole qu'elle avoit faite, *fig.* 55. parce que ce ſeroit Ecole d'Ecole.

Damon, *fig.* 56. amene *quines*. Il bat Cloris de

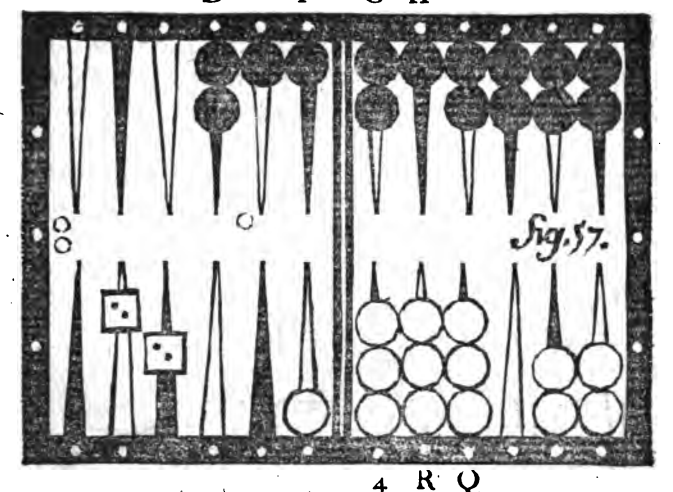
deux façons en H. Il la bat. 1°. de N. en H. par *cinq* pris séparément. 2°. Il la bat encore *tout-d'une* de S. en H. ou par *quine & quine*, ou *quine l'un quine l'autre*. Car on peut indifféremment se servir de ces deux façons de compter quand on est obligé de compter tout haut pour rendre raison de ce qu'on a marqué, & que le coup est un doublet. On dit *sonnés l'un, sonnés l'autre, carme l'un carme l'autre, ou sonnés & sonnés, carme & carme, quine & quine.* La premiere partie se dit sur le *repos* & se montre sur le cornet, & l'autre se dit sur la Dame battue. Par exemple ici, si Cloris demande à Damon par quels endroits il la bat, Damon doit le lui expliquer en touchant 1°. du cornet sur N. & sur H. en disant *quine*. 2°. Il doit encore toucher du bout du Cornet sa Dame 4. ensuite son coin N. & dire sur celle-ci *quine l'un* & touchant ensuite sur H. dire, *quine l'autre*. Ou bien *sonnés* sur N. & *sonnés* sur H. Car quand un Joueur préoccupé n'apperçoit pas certaines choses, & qu'il les demande, on doit les lui montrer poliment (*).

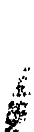
Cette Dame H. battue de deux façons & par doublet, vaut 8. points à Damon qu'il marque en Bredouille, & joue son coup *transport* de Y, X. en R, Q. *fig.* 56. comme vous voyez *fig.* 57. aux Lettres R, Q.

Après que Damon a joué son coup, Cloris marque 6. points pour sa Dame F. battue à faux *tout-d'une* de Q. en F...... 6. points & 10. qu'elle en avoit font un trou 4. de reste, qu'elle marque *fig.* 57. en G. & efface les 8. points qu'avoit marqué Damon.

(*) On n'approuve point cette politesse à Paris, excepté à l'augmentation d'Ecole, parce que l'on ne feroit jamais de fausses Ecoles, en demandant toujours où l'on est battu.







LVII. Cloris, *fig.* 57. amene *double-deux ;* elle remplit de 2. façons par doublet, c'eſt 6. p. pour chaque façon, un trou *ſans bouger*, & comme elle eſt en bredouille, ce ſont deux trous *ſans bouger* qu'elle marque, & ſe déterminant à *tenir*, elle joue tranſport de D. en H. pour remplir ; voyez *fig.* 58. à la Lettre H.

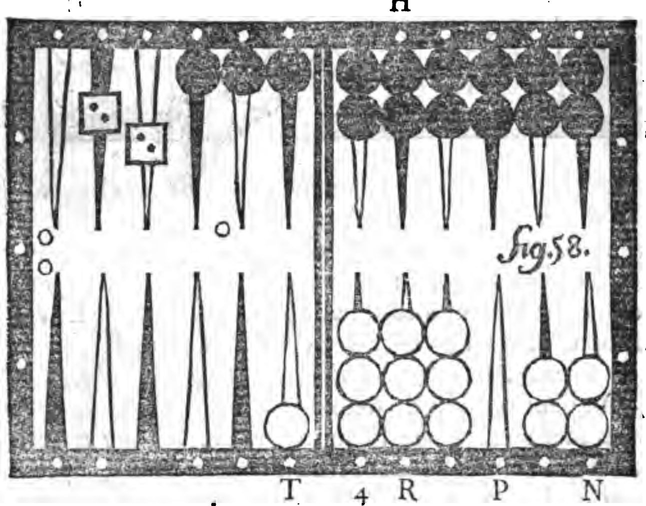
Grand-Jan rempli de deux façons par doublet.

On peut remplir de deux façons par *doublet*, quand il ne manque qu'une Dame au *plein*, & que parmi celles qui reſtent à jouer, il s'en trouve deux qui peuvent également l'une & l'autre venir occuper cette place par le moyen du *doublet* qu'on a fait. Par exemple ici dans le Jeu de Cloris, *fig.* 57. vous voyez qu'il ne lui manque qu'une Dame en H. pour remplir ſon *grand-Jan* : elle fait *double deux*, elle peut donc remplir de F. par *deux* & de D. par *deux & deux*. Voilà ce qu'on appelle remplir de deux façons par doublet. On marque 6. points pour chaque Dame qui peut remplir, quoiqu'on n'en mette qu'une.

Quand on remplit ſimplement par doublet, ce n'eſt que 6. points, comme ſi dans le Jeu de Cloris,

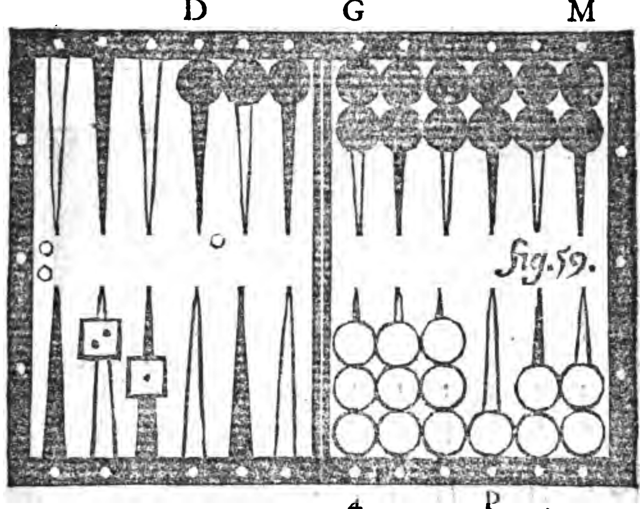
il ne se trouvoit point de Dame en D. ou en F. elle ne rempliroit que par doublet. De même s'il lui manquoit toute la Case H, & qu'elle fit Carme, elle ne rempliroit que par doublet simplement, parce qu'il lui faudroit les deux Dames D. pour remplir.

Remarquez que j'ai dit qu'on ne peut remplir de deux façons par doublet, que l'orsqu'il ne manque qu'une Dame au plein; car quand il en manque deux, la premiere qu'on y met n'est comptée pour rien, parce qu'elle ne remplit pas; & que ce n'est que la derniere qui est censée remplir.



LVIII. Damon fait *double-deux fig.* 58. il ne remplit pas. Il joue son coup *tout-d'une* de T. en P. pour en mettre une *dedans*. Voyez *fig.* 59. à la Lettre P.

C'est assurément bien mal joué, car si Cloris vient à faire *ternes*, *carmes* ou *quines*, elle a Partie double dans la main. Ce n'étoit pas là le cas d'en mettre une *dedans*, il auroit mieux joué s'il en eût *passé une* en jouant *tout-d'une* de R. en N. Vous pouvez voir *Dame passée* en cherchant à la Table alphabétique, si vous en voulez sçavoir l'explication.



LIX. Cloris, *fig.* 59. amene *deux & as*. Elle conserve, c'est 4. points. Elle a le plus beau Jeu du Trictrac, ayant déja 9. trous faits, 8. points, *fig.* 60. & deux Dames dans son *petit-Jan*, contre Damon qui a tout dans son *grand-Jan*, sans avoir son *plein*, avec peu d'espérance de le faire, & ayant seulement trois trous faits. Il y a toute sorte d'apparence que Cloris achevera bientôt le *tour*, à moins que les Dez ne changent totalement la face des deux Jeux.

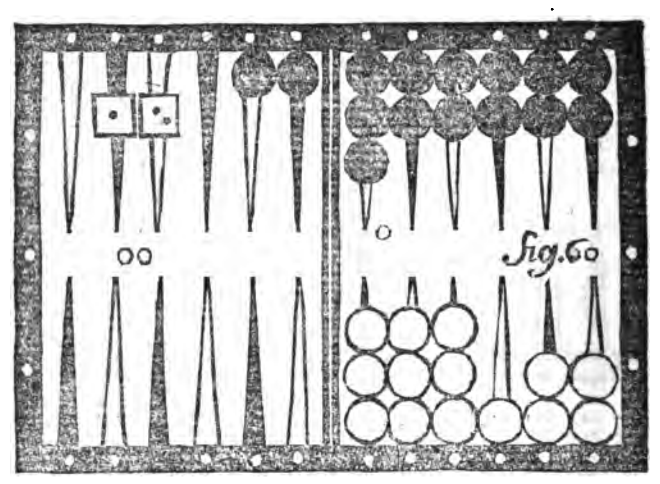
Cloris après avoir marqué 4. points de son *plein conservé*, joue son coup *tout-d'une* de D. en G. Voyez *fig.* 60. à la Lettre G.

Après que Cloris à joué, Damon marque 2. points pour sa Dame P. battue à faux *tout-d'une* de M. en P.

Observation.

Damon auroit pû marquer ces 2. points même avant que Cloris eût joué son coup, mais la bonne politique demande qu'on ne marque les points de battre à faux qu'après que l'Adversaire a joué, parce qu'il peut quelquefois prendre le change par pré-

occupation, & faire école en marquant à son profit une Dame battue à faux.



LX. Damon fait *deux & as fig.* 60. Le coup est heureux, il remplit de trois façons, c'est 4. points pour chaque façon, 12. en tout, ou un trou sans bouger. Il le marque *fig.* 61. efface les points de Cloris, & ôte sans réflexion un de ses deux jettons ce qui le force à *tenir.* Il joue son coup *tout-d'une* de 4. en P. comme vous pouvez voir, *fig.* 61. à la Lettre P.

Ecole de partie.

On ne marque pas *école de partie*, ou de *trou.* Damon lorsqu'il a fait 12. points sans bouger devoit marquer deux trous, parce qu'il étoit en bredouille, il n'en a marqué qu'un, & Cloris ne peut pas marquer à son profit celui qu'il a oublié, parce que l'école *de partie* ne se marque pas.

Grand-Jan rempli de trois façons.

On remplit de trois façons différentes quand il ne manque qu'une Dame *au plein*, & qu'il s'en trouve trois qui peuvent chacune y être portées également par le coup que l'on a fait. On marque 4. points pour chaque Dame qui peut remplir. Ainsi remplir simplement vaut 4. points. Remplir de *deux façons* vaut 8. points, & remplir de *trois façons* vaut 12. points, ou un trou sans bouger, & deux trous si l'on est en bredouille. Par exemple Damon, *fig.* 60. remplit de trois façons, car il peut remplir de Q. par *as*, de R. par *deux*, & de 4. par *deux & as*, voilà ce qu'on appelle remplir de trois façons, qui valent chacune 4. points.

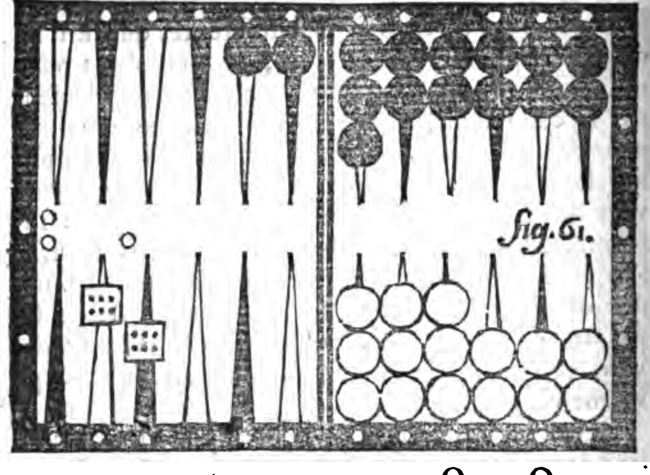
Remarquez qu'on ne peut remplir de *deux* & *trois* façons que lorsqu'il ne manque qu'une Dame au *plein*, parce que ce n'est jamais que la derniere qui remplit.

Observation.

Quand on voit les deux Jeux, *fig.* 61. on est fort porté à croire que Cloris aura l'avantage, parce que ses Dames sont plus reculées que celles de Damon, elle a probablement plus de coups à jouer, & elle peut être battue à faux le coup d'après, si elle fait un petit point lorsqu'elle jettera les Dez.

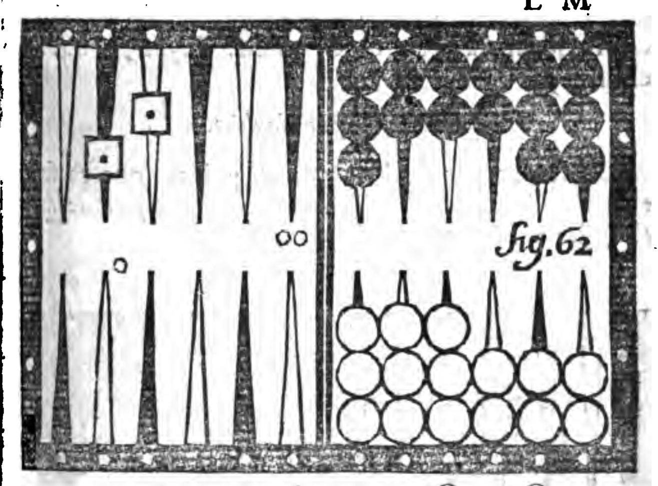
Mais il faut se souvenir qu'on perd souvent avec beau Jeu, & qu'au Trictrac un mauvais coup de Dez dérange souvent un beau Jeu sans ressource.



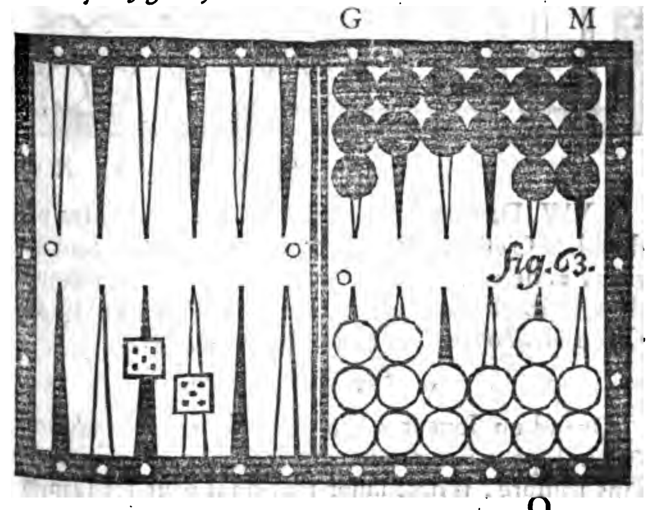


LXI. Cloris amene *sonnès fig.* 61. C'est un mauvais début, qui avance ses Dames de bonne heure, je crains fort que le Dé qui lui a été favorable jusqu'ici, ne lui manque dans l'occasion. Elle conserve par doublet, c'est 6. points qu'elle marque en bredouille, & joue son coup *transport* de E, F. en L, M. Voyez *fig.* 62. aux Lettres L, M.





LXII. Damon *fig.* 62. amene *bezas*, il conserve par doublet, marque 6., points & débredouille Cloris : son Jeu se raccommode. Il joue *tout-d'une* de Q. en O. Voyez *fig.* 63. à la Lettre O.



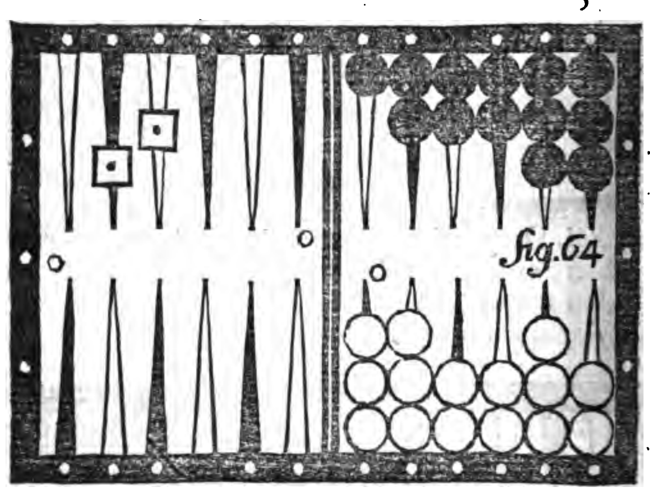
LXIII. Cloris amene *quines fig.* 63. Le Dé conti-

nue à lui être contraire, elle *rompt*, & se voit forcée de jouer *transport* de G. en M. Voyez *fig.* 64. au chiffre 5.

Conserver par doublet.

Conserver par doublet vaut 6. points, que ce soit au *petit-Jan*, *grand-Jan*, *Jan-de-retour* & *pile de misere*, dont il est parlé à la *fig.* 78.

5



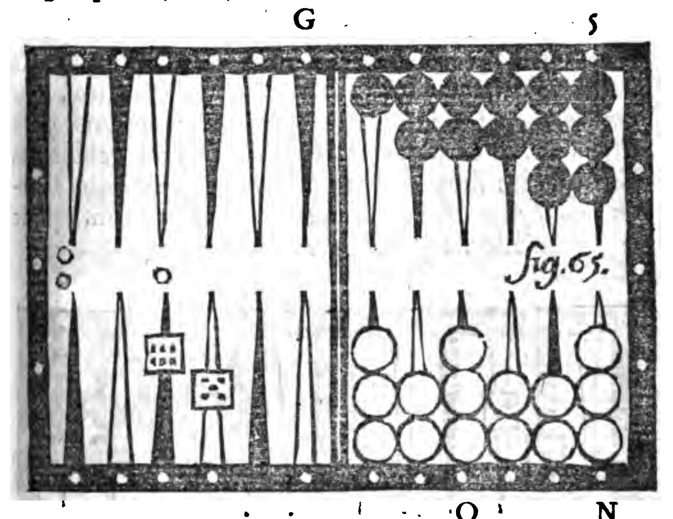
S R Q O N

LXIV. Damon fait *ambes-as fig.* 64. Il conserve par doublet. C'est 6. points, & 8. qu'il en avoit font un trou, 2. de reste, qu'il marque, & efface les points de Cloris. Il joue ensuite *transport* de R. en Q. de O. en N. Voyez *fig.* 65. aux Lettres Q. N.

Observation.

Quand un Joueur a son plein dans le *grand-Jan*, & qu'il peut jouer son coup par plus d'un endroit sans rompre, il doit jouer tant qu'il peut les Dames les plus proches du coin, & se réserver les plus

éloignées pour quelque plus gros point qui peut lui venir. Ainsi Damon pouvoit jouer sa Dame R. *tout-d'une*, mais il aime mieux se tenir plus loin d'une Flêche, & jouer de O. en N. C'est pour cette même raison qu'il n'a pas touché celle qui est en S. parce qu'elle est la plus éloignée, & qu'il doit se la ménager pour jouer un *cinq* s'il venoit à le faire.



LXV. Cloris toujours plus malheureuse amene *six cinq*, elle est forcée de jouer son *cinq* de G. en 5. & ne peut pas jouer son *six*.

Elle ouvre par-là son Jeu, donne à Damon la liberté de passer. Il en profitera bientôt sans doute, tandis que Cloris sera peut-être réduite à jetter peu-à-peu toutes ses Dames dans son coin, sans pouvoir passer dans le Jeu couvert de Damon. C'est-là ce qu'on appelle *être enfilé*.

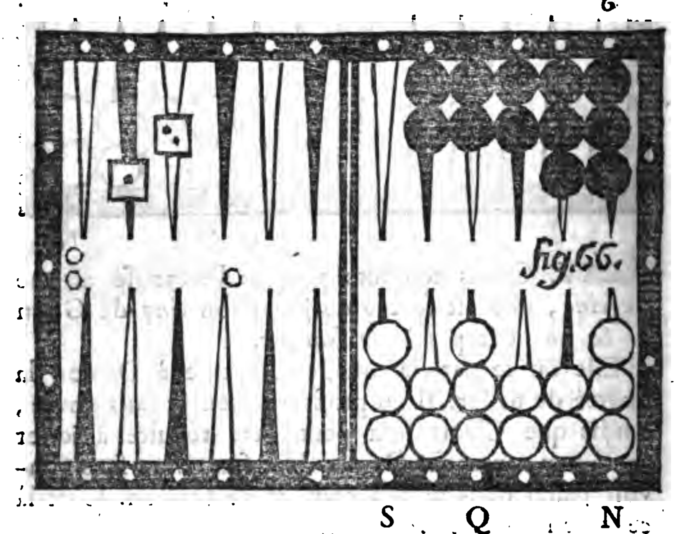
Etre enfilé.

Etre enfilé c'est *rompre* & découvrir une Flêche entiere dans son grand-Jan par où l'Adversaire, qui conserve encore, peut passer dans votre Jeu, &

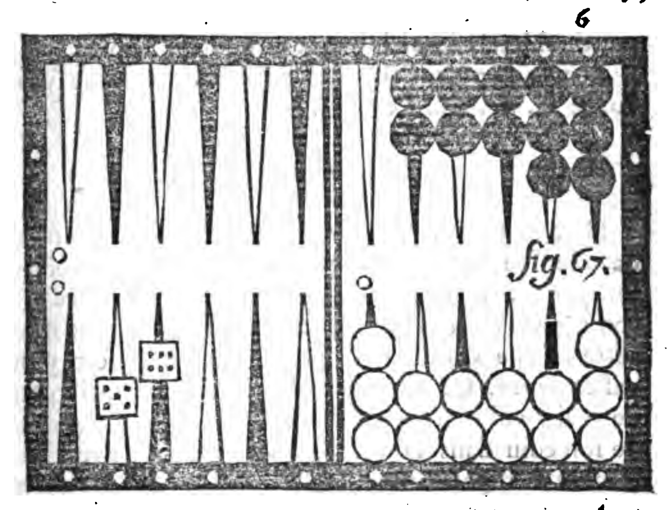
conserver par-là plus long-temps. Damon a désormais un passage en G. dont il ne manquera pas de profiter. Nous verrons bientôt les suites fâcheuses de cette *enfilade*, qui serviront de plus en plus à expliquer ce que c'est.

Ne pouvoir jouer, ou Jan-qui-ne-peut.

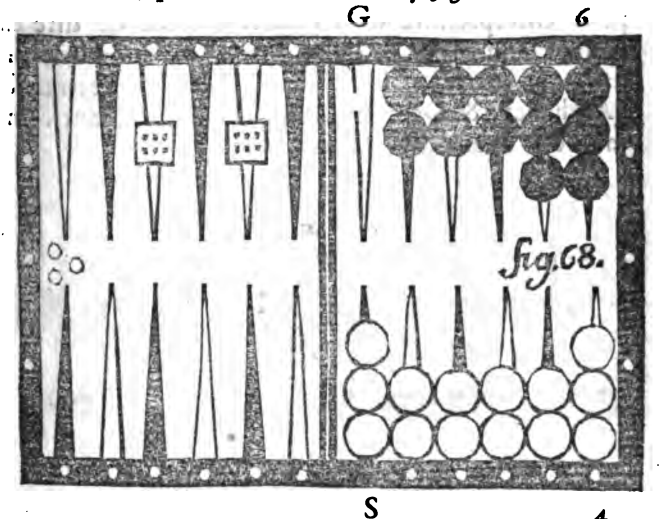
Quand un Joueur fait de grands points qui portent ses Dames au-delà de son coin, & qu'il n'a point de passage dans le Jeu de son Adversaire, *il ne peut jouer*, & l'Adversaire marque 2. points pour chaque Dame *non jouée*, les doublets ne valent pas plus que les simples. C'est pourquoi, après que Cloris a joué son *cinq*, Damon marque 2. points pour le *six* qu'elle ne peut jouer.



LXVI. Damon fait *deux & as*, *fig. 66.* il *conserve.* C'est 4. points qu'il marque & joue ensuite son coup *tout-d'une* de Q. en N. voyez *fig. 67.* au chiffre 4. Observez que Damon ne touche point à sa Dame S. mais qu'il la ménage pour quelque *cinq* qu'il pourroit faire.



LXVII. Cloris amene *six cinq fig.* 67. C'est encore un coup qu'elle ne peut point jouer. Il vaut par conséquent 2. p. à Damon pour chaque dé, 4. en tout, & 8. qu'il en avoit sont *partie une & deux*. Voy. *fig.* 68. à la Let. S.



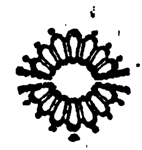
LXVIII. Damon, *fig.* 68. amene *sonnés*. C'est un

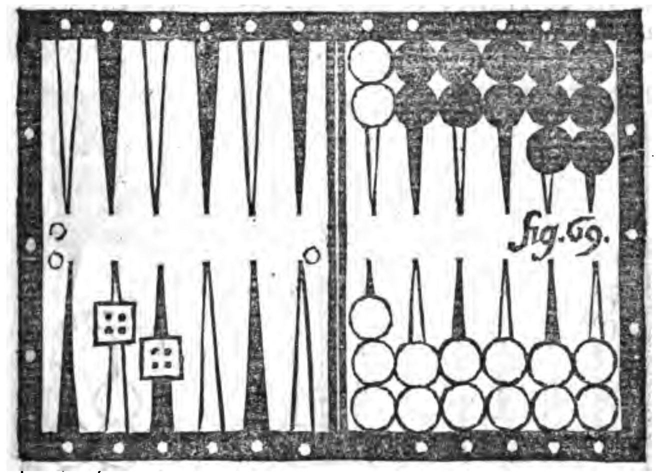
des plus beaux coups qu'il pouvoit faire ; il conſerve par doublet, ce qui lui vaut 6. points, & outre cela il peut *paſſer* deux Dames *au retour*, comme vous voyez *fig*. 69. à la Lettre G.

Paſſer au retour.

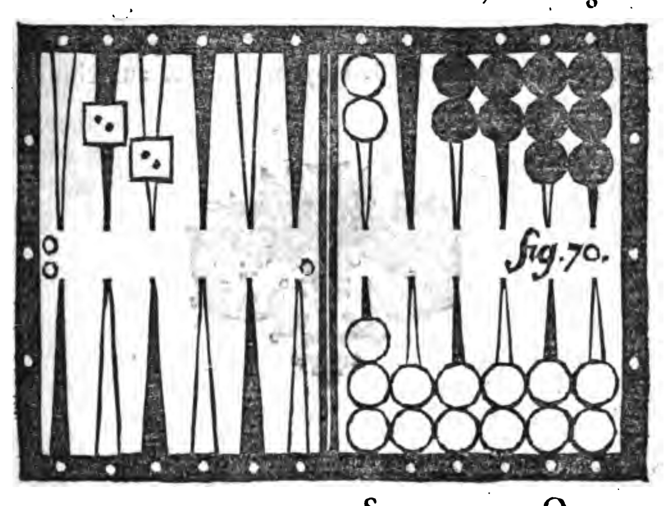
Damon peut *paſſer au retour*, c'eſt-à-dire, entrer dans le Jeu de Cloris, quand Cloris ayant rompu ſon plein, & découvert entiérement une Flêche, comme G. *fig*. 68. il fait un point qui le porte dans cette Flêche vuide, ſoit pour y reſter, ſoit pour paſſer outre. Or, comme il a fait *ſonnés*, il peut de plein vol porter les deux Dames ſurnuméraires de ſon coin dans la Flêche vuide G. ſans avoir beſoin de ſe repoſer ſur le reſte du Jeu de Cloris, ce qui, dans le coup préſent, ne pouvoit ſe faire que par un *ſix* ſur un ſeul dé, attendu que les *cinq* autres Flêches ſont garnies.

Nous expliquerons plus au long les regles du *retour* dans la partie ſuivante, celle-ci eſt déja trop avancée pour entreprendre d'en parler. Il ſuffit de dire en paſſant, que pour paſſer au retour on compte comme pour battre, Cloris ſuit l'ordre des Lettres de l'Alphabet, & Damon les ſuit en rétrogradant comme nous avons dit ailleurs.



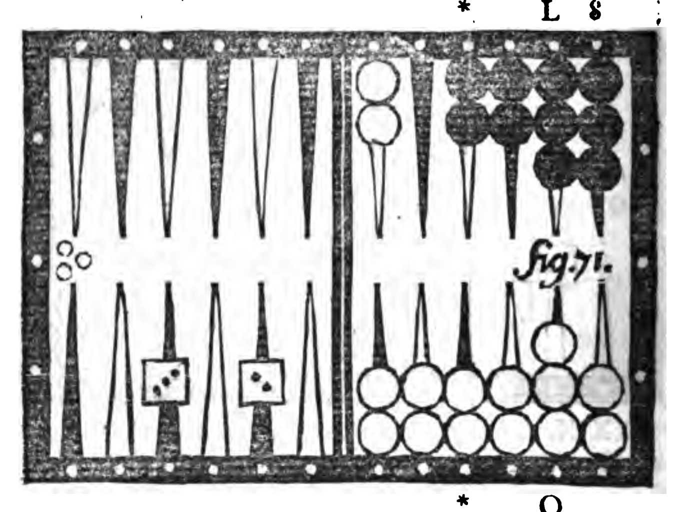


LXIX. Cloris amene *Carmes*, *fig*. 69. elle le joue *transport* de H. en 6. voyez *fig*. 70. au chiffre 8.



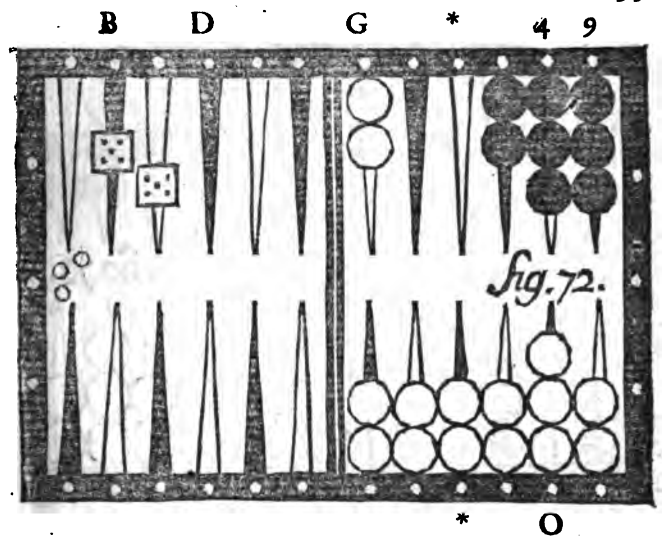
LXX. Damon fait *double-deux*, *fig*. 70. il conserve par doublet. C'est 6. points, & 6. qu'il en avoit,

font *partie double* qu'il marque avec une étoile pour servir de Fichet, & joue son coup *tout-d'une* de S, en O. Voyez *fig.* 71. à la Lettre O.



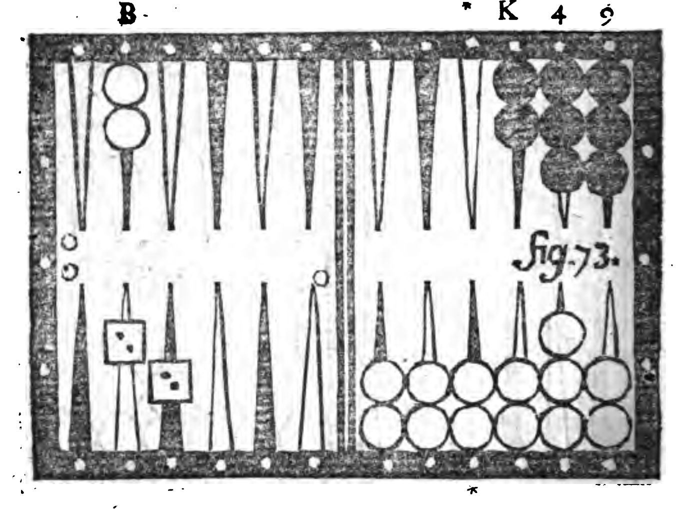
LXXI. Cloris fait *trois & deux*, *fig.* 71. elle joue *transport* de *. en L. 8. Voyez. *fig.* 72. aux chiffres 4. 9.



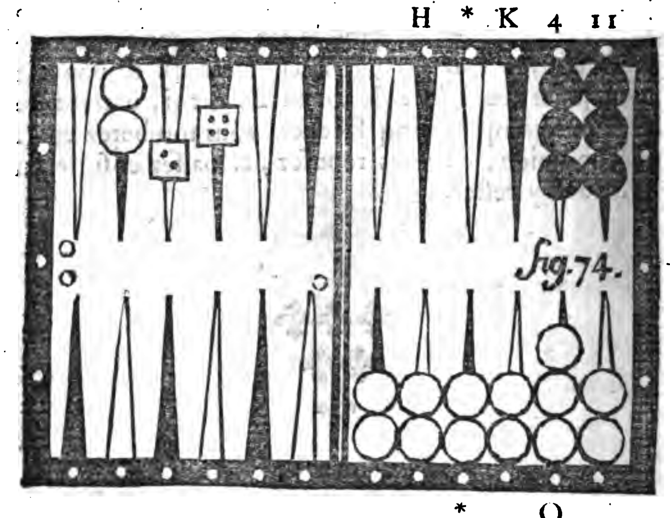


LXXII. Damon amene *quines*, *fig.* 72. il conserve par doublet, marque 6. points, & joue son coup *transport* de G. en B. dans le jeu de Cloris, comme vous pouvez voir *fig.* 73. à la lettre B. Il pouvoit aussi jouer *tout-d'une* de O. en D. car si, partant de O. vous comptez cinq Flêches, vous tomberez en *. Flêche vuide, où vous reposez, & passez ensuite en D. pour y rester.





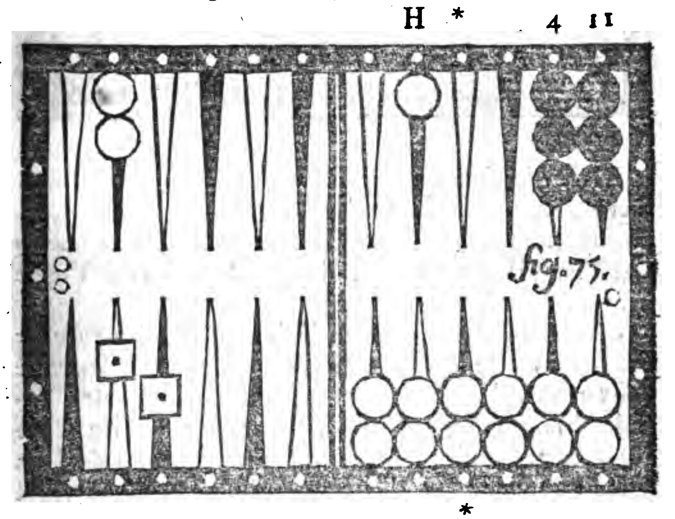
LXXIII. Cloris fait *double-deux*, *fig.* 73. elle le joue *transport* de K. en 9. Voyez *fig.* 74. au nombre 11.



LXXIV. Damon, *fig.* 74. amene *quatre & deux.* Il conserve, c'est 4. points qu'il marque, & joue

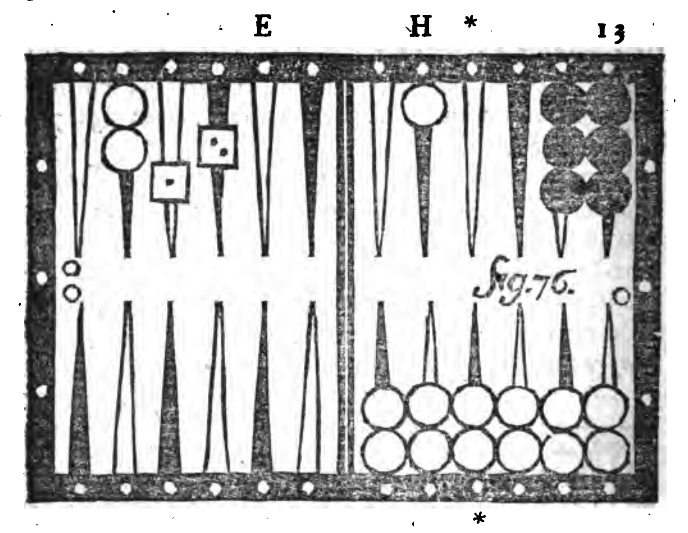
ſon coup *tout-d'une* de O. en H. dans le jeu de Cloris : ſçavoir en partant de O. il compte *quatre* qui tombent en K. où il ſe repoſe, & compte enſuite *deux* qui tombent en H. où il reſte. Voyez *fig.* 75. à la Lettre H.

Remarquez que Damon ne pouvoit pas paſſer en comptant le *deux* avant le *quatre*, parce que le *deux* auroit porté ſur des Flêches garnies, mais en comptant le *quatre* avant le *deux*, il a pû paſſer librement. On voit par-là que ſi Damon n'eût pas fait au moins *quatre* en un ſeul Dé, il étoit obligé de *rompre* faute de pouvoir *paſſer* ſa Dame O.



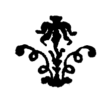
LXXV. Cloris fait *bezas*, *fig.* 75. elle le joue *transport* de 4 en 11. Voyez *fig.* 76. au nombre 13.

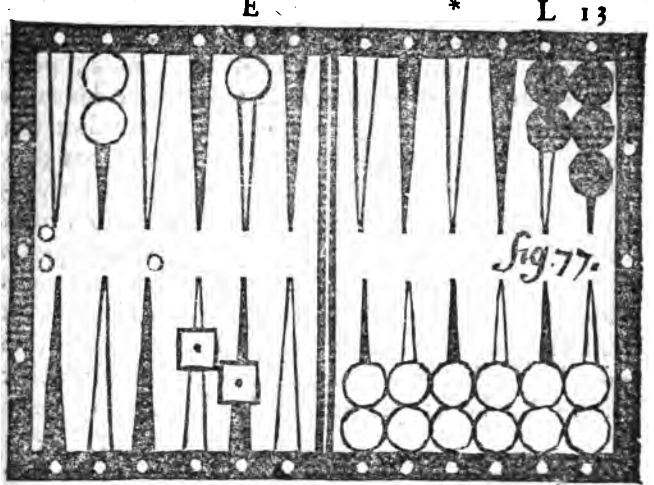




LXXVI. Damon fait *deux & as*, *fig.* 76. il conserve, c'est quatre points, *partie une & deux*, 2. points de reste qu'il marque *fig.* 77. & joue son coup *tout-d'une* H. en E. dans le jeu de Cloris. Voyez *fig.* 77. à la Lettre E.

Cloris doit bien se repentir de ne s'être pas *en-allée* *fig.* 57. où elle pouvoit le faire après avoir marqué deux trous. Il vaut mieux quelquefois faire une retraite honorable, que de risquer une défaite. Elle avoit beau jeu alors, mais un mauvais coup de Dez détruit souvent les plus belles espérances, & voilà pourquoi les habiles Joueurs *s'en vont* souvent.





LXXVII. Cloris fait *bezas fig.* 77. ce coup lui vaut 6. points qu'elle marque en bredouille, & joue ensuite son coup *transport* de L. en 13. Voyez *fig.* 78. au nombre 15.

Pile de misere ou *de malheur*.

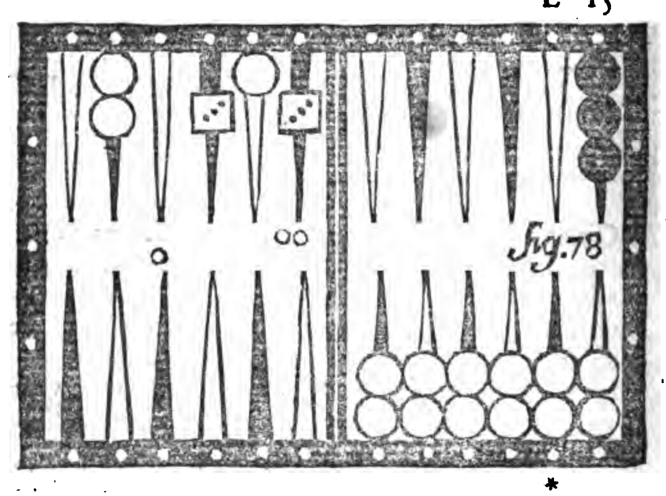
On appelle *pile de misere* les quinze Dames toutes couchées sur le coin, telles qu'elles sont *fig.* 78. au nombre 15. elle arrive très-rarement, & vaut à celui qui la *remplit* 4. points par simple, & 6. points par doublet, qu'il faut marquer avant que de jouer.

La *pile de misere* quand on peut la conserver, vaut 4. points par simple, & 6. par doublet à chaque fois que le cas arrive (*).

J'ai connu des personnes qui vouloient qu'on ne marquât point la pile de misere, sous prétexte qu'elle arrive trop rarement; mais, outre que je connois bon nombre d'habiles Joueurs qui la pratiquent, je puis dire que ceux qui soutiennent qu'elle arrive trop rarement pour mériter d'être marquée, trouveroient

(*) La pile de misere ne se compte point à Paris. Et sa conservation non plus.

le véritable ſecret de la faire arriver plus ſouvent, ſi on convenoit de ne la point marquer. C'eſt l'unique reſſource qui reſte à celui qui eſt enfilé, pour l'empêcher de perdre ſouvent le tout entier dans une ſeule enfilade. Le Joueur qui a le deſſus conduit ſon jeu de façon que ſon Adverſaire ne puiſſe pas former la pile de miſere, quand il en apperçoit les préparatifs, il donne paſſage, & c'eſt pour cette raiſon qu'elle arrive ſi rarement. Je comparerois volontiers deux Joueurs, dont l'un eſt enfilé, à deux perſonnes d'inégales forces qui ſe battent dans un champ, & dont le plus fort veut étrangler le plus foible, le moindre paſſant que le hazard amene lui fait lâcher priſe. C'eſt l'effet que produit la pile de miſere.



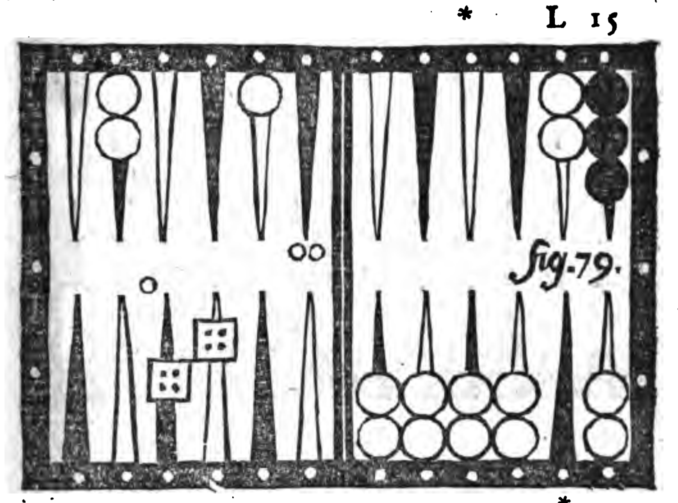
LXXVIII. Damon fait *ternes fig.* 78. il *rompt*, & joue *tranſport* de * en L. voyez *fig.* 79. en L.

Obſervation.

Damon *rompt* ſon plein en commençant par les Flêches les plus voiſines du coin pour donner plutôt paſſage à Cloris, & l'obliger à rompre ſa pile de mi-

ſere; mais, ſi ce n'étoit cette raiſon, il faudroit rompre par les Flêches les plus éloignées pour défendre le paſſage, & même expoſer plutôt une demi-Caſe à être battue, que de découvrir entiérement une Flêche. Mais ce n'eſt pas tout-à-fait ici le lieu d'expliquer ces façons de ménager ſon Jeu. Je parle à des apprentifs.

* L 15



*

LXXIX. Cloris amene *Carmes*, *fig.* 79. elle *conſerve* par doublet faute de pouvoir jouer : c'eſt ce qu'on appelle *conſerver par impuiſſance.*

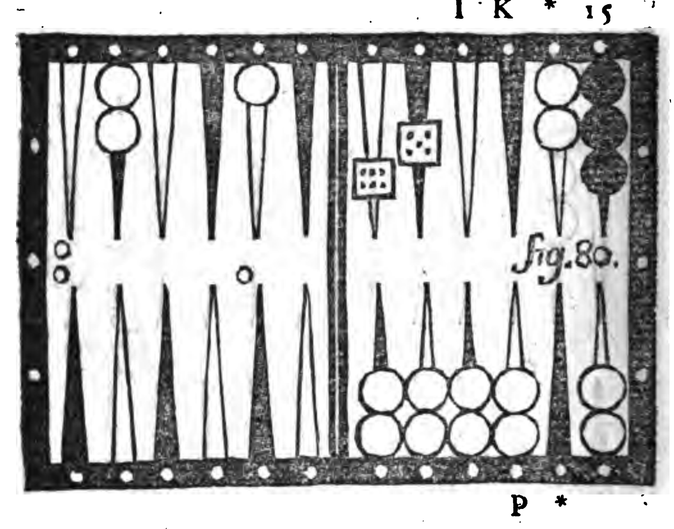
Elle avoit 6. points en Bredouille, & 6. qu'elle en fait, en conſervant par impuiſſance ſa pile de miſere, font partie double qu'elle marque, voyez *fig.* 80. & efface les deux points de Damon.

Après que Cloris a marqué ſes deux trous, Damon marque 4. points pour les deux Dames qu'elle ne peut jouer.

Conſerver par impuiſſance.

On conſerve par impuiſſance le plein du grand-Jan, du Jan de retour, & de la pile de miſere quand

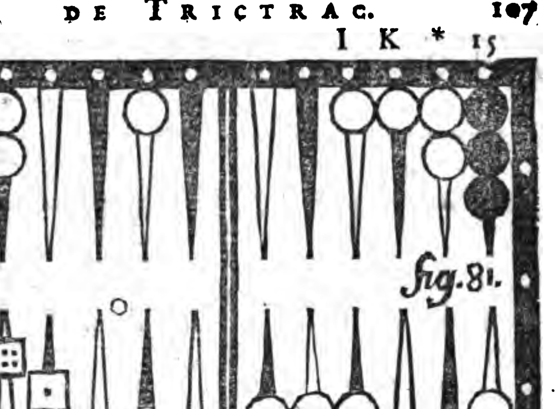
on ne rompt pas faute de pouvoir jouer. On marque également comme si l'on conservoit en jouant; mais l'Adversaire marque 2. points pour chaque Dame *non-jouée.*



LXXX. Damon amene *six cinq*, *fig.* 80. il cherche à se découvrir pour donner passage à Cloris, & joue *transport* de P en K, I. voy. *fig.* 81. aux Lettres K, I.



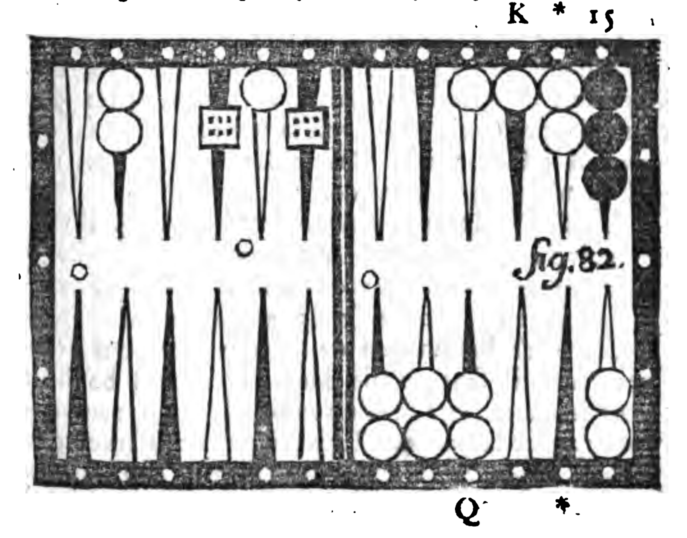
I K * 15



*

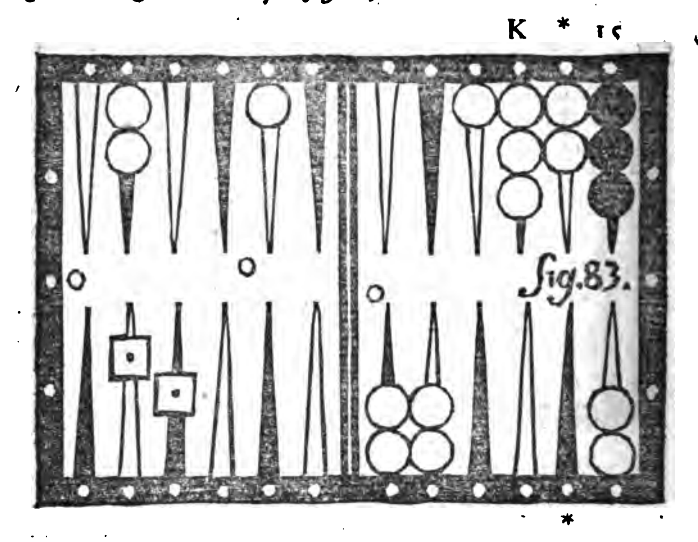
LXXXI. Cloris amene *six & as*, *fig.* 81. elle conserve encore par impuissance. C'est 4. points qu'elle marque, & Damon en marque aussi 4. pour les deux Dames qu'elle ne peut jouer. Voyez *fig.* 82.

K * 15



Q *

LXXXII. Damon fait *sonnés*, *fig.* 82. il le joue *transport* de Q. en K. voyez *fig.* 83. à la Lettre K.

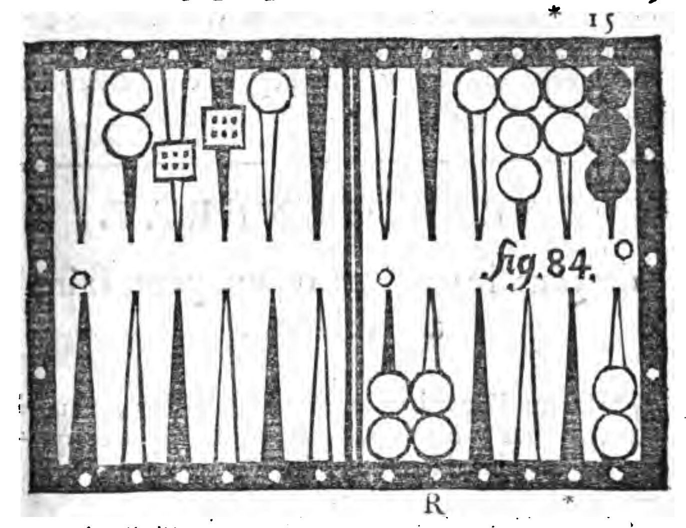


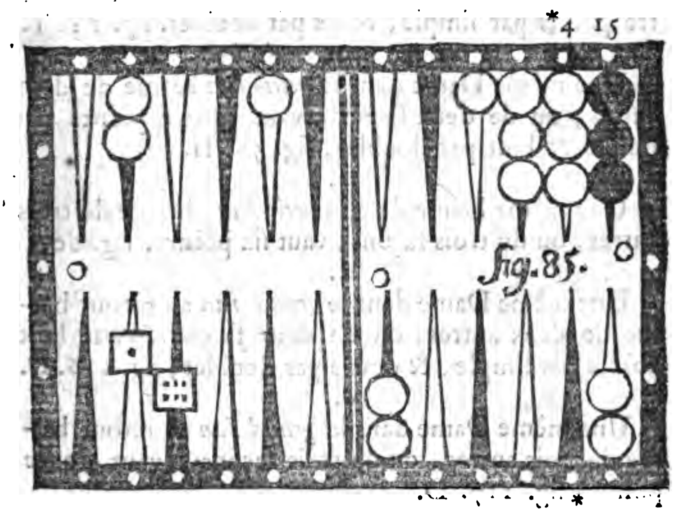
LXXXIII. Cloris fait *Bezas*, *fig.* 83. elle conserve par doublet, c'est 6. points qu'elle marque, *fig.* 84.

Damon est si fort piqué de voir le bonheur de Cloris qui amene les points les plus heureux du monde, qu'ayant déja les Dez dans son Cornet, il les jette sans s'appercevoir qu'il avoit la partie gagnée s'il eût marqué les 4. points d'impuissance de Cloris : & Cloris n'y prend pas garde.

LXXXIV. Damon amene *sonnés*, *fig.* 84. il s'apperçoit, mais trop tard, qu'il avoit le gain de la partie, & qu'il n'en a pas sçu profiter, il le joue *transport* de R. en *. Voyez *fig.* 85. au chiffre 4.

Cloris n'a besoin que de deux points pour achever, mais il faut qu'elle joue d'un grand bonheur pour les faire, car si elle rompt, Damon peut encore gagner la partie. Cloris n'a pour conserver que *sonnés*, *Bezas*, & *six & as* qui se font de deux façons. tous les autres points lui sont contraires.





LXXXV. Cloris fait *six & as*, *fig.* 85. Le coup est des plus heureux, elle conserve, & achève une partie qu'elle avoit perdue, si Damon eût sçû se tenir

dans les bornes de la modération. Il n'y a peut-être point de Jeu, où l'on doive plus éviter de se piquer, qu'au Trictrac, dès qu'on se dépite, on fait des fautes sans nombre.

TARIF GÉNÉRAL
de tous les points qu'on peut faire au Trictrac.

1.

CHAQUE Dame battue dans le *petit-Jan*, vaut à celui qui la bat deux points par simple, & quatre par doublet. Figure 25. G.

2.

Chaque Dame battue dans le *grand-Jan*, vaut quatre points par simple, & six par doublet. fig. 13. T.

3.

Une même Dame dans le *petit-Jan* battue de deux autres, ou de deux façons, vaut quatre points par simple & huit par doublet, fig. 56. H.

4.

Une même Dame dans le *petit-Jan*, battue de trois autres, ou de trois façons, vaut six points, fig. 60.

5.

Une même Dame dans le *grand-Jan* au retour battue de deux autres, ou de deux façons, vaut huit points par simple, & douze par doublet, fig. 116. D.

6.

Une même Dame dans le *grand-Jan* au retour battue de trois autres, ou de trois façons, vaut douze points, fig. 117. D.

7.

Jan-de-six-tables, vaut à celui qui le fait quatre points, & jamais davantage, fig. 23.

8.

Jan-de-deux-tables, vaut quatre points par ſimple, & ſix par doublet, fig. 91.

9.

Jan-de-Mezeas, vaut quatre points par ſimple, & ſix par doublet, fig. 193.

10.

Battre le coin, vaut quatre points par ſimple, & ſix par doublet, fig. 39.

11.

Remplir quel *Jan* que ce ſoit, vaut quatre points par ſimple, & ſix par doublet, fig. 28, 121. 157.

12.

Remplir de deux façons, vaut huit points, fig. 249.

13.

Remplir de trois façons, vaut douze points, fig. 60.

14.

Remplir de deux façons par doublet, vaut douze points, fig. 57. 251.

15.

Conſerver, vaut quatre points par ſimple, & ſix par doublet, fig. 59 & 62.

16.

Conſerver par impuiſſance, vaut également quatre points par ſimple, & ſix par doublet, fig. 79.

17.

La *pile de miſere*, vaut à celui qui la remplit quatre points par ſimple, & ſix par doublet, fig. 77.

18.

Conſerver *la pile de miſere*, vaut quatre points par ſimple, & ſix par doublet, fig. 79.

19.

Conſerver par privilége, vaut quatre points par ſimple, & ſix par doublet, fig. 178.

20.

Après le *Jan-de-retour*, le premier qui acheve de

tirer toutes les Dames dehors, marque quatre points par simple, & six par doublet, & le Dé lui reste.

21.

Jan-de-rencontre ne se marque plus.

22.

Margot la fendue ne se marque plus.

Tous ces points doivent être marqués par celui qui a jetté les Dez avant que de toucher ses Dames, sous peine d'école.

23.

Chaque Dame qu'on ne peut jouer vaut deux points à l'Adversaire; le doublet ne vaut pas plus que le simple. Mais il faut jouer le plus haut nombre par préférence au moindre, fig. 66 & 79.

24.

Jan-qui-ne-peut, ou chaque Dame battue à faux, vaut autant à l'Adversaire qu'elle eût valu à l'autre s'il l'eût battue simplement, fig. 42 & 51.

25.

Contre-Jan-de-deux-Tables, & *contre-Jan-de-Mezeas* valent à l'Adversaire quatre points par simple, & six par doublet, fig. 91 & 258.

26.

Les écoles sont toutes d'autant de points qu'en a oublié, ou marqué de trop, celui qui les a faites.

Tous ces points doivent être marqués par l'Adversaire avant que de jetter les Dez pour le coup suivant, sous peine d'école.



SECOND



SECOND TOUR DE TRICTRAC.

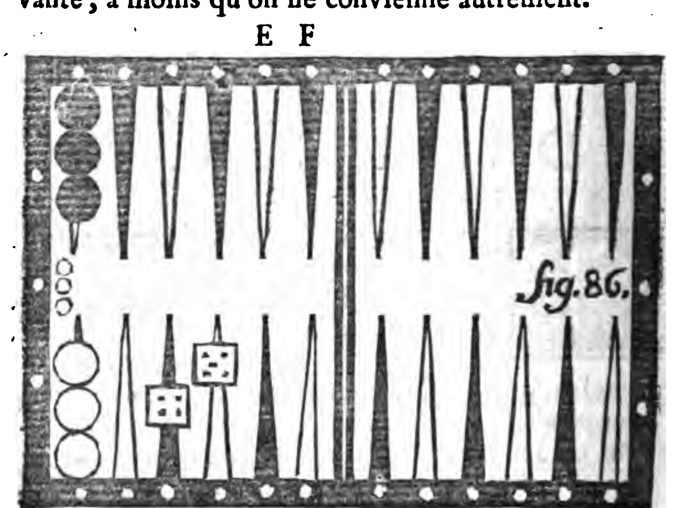
JE me propose dans cette seconde partie, d'expliquer ce que c'est que *passer au retour*, & tout ce qui regarde le Jan-de-retour. Je ferai naître un grand nombre de cas qui peuvent souvent arriver, & qui donnent lieu quelquefois à des contestations. Car on oublie plus aisément les cas particuliers du retour que ceux du Jeu ordinaire, parce que les habiles Joueurs évitent le retour autant qu'ils peuvent; s'ils sont forcés de s'y engager, ils l'abandonnent ordinairement au premier trou, parce qu'il consume beaucoup de tems, & porte peu de profit.

Cependant comme on est forcé quelquefois, après l'avoir commencé de le mener jusques au bout, faute d'avoir occasion de s'en aller, il est nécessaire d'en donner les regles, & de montrer de quelle façon on finit le Jeu, en jettant toutes les Dames hors du tablier.

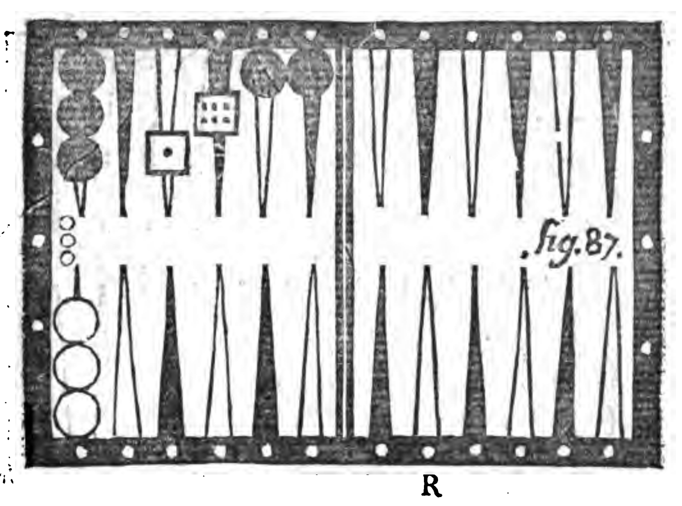
L'attention que j'aurai de faire arriver des cas particuliers, m'empêchera bien souvent de jouer suivant la façon la plus convenable; tel me blâmera d'avoir mal joué, qui le coup d'après trouvera que j'y ai été

forcé pour avoir occasion d'expliquer quelque principe, ou quelque difficulté. Mais on sera dédommagé de cette perte, par les réflexions séparées, que je mettrai à la suite de cette partie, & qui serviront de régles pour la conduite générale des Joueurs.

Quand on joue deux parties de suite, celui qui a gagné la premiere, a de droit les Dés pour la suivante, à moins qu'on ne convienne autrement.



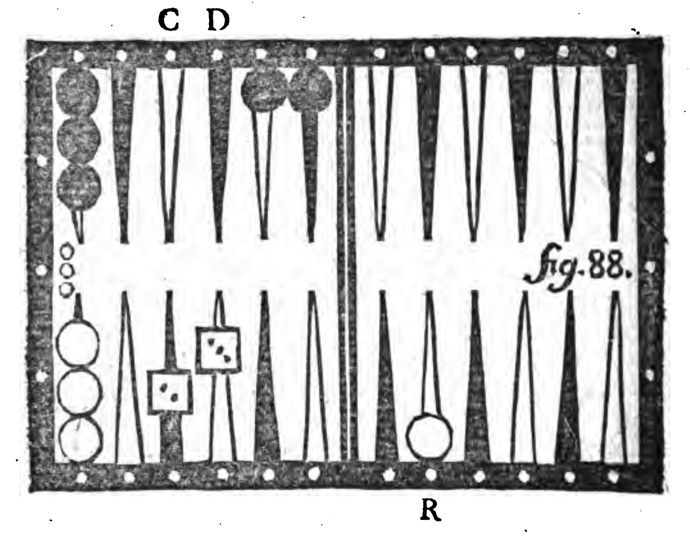
I. Coup. Cloris *fig.* 86. amene *cinq & quatre*, elle le joue *tab.* en E, F. il faut s'accoutumer de bonne heure, quand on joue *tab.* en deux Flèches différentes, de jouer le plus petit point avant le plus grand, car un Joueur n'a pas bonne grace, si ayant à jouer *six & as* il prend deux Dames au talon, en porte une sur le six, & revient en mettre une sur l'as en passant pour aller au six, mais au reste il n'y a point de faute sur cela.



II. Damon fait *six & as fig.* 87. il le joue *tout-d'une* en R. voyez *fig.* 88. à la Lettre R.

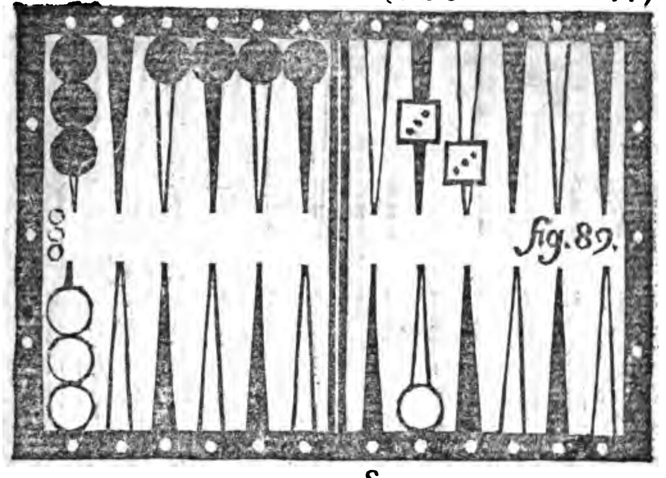
Au Jeu comme ailleurs toutes choses ont deux faces ; on conseille au commencement du Jeu d'abattre du bois pour pouvoir ensuite faire des Cases plus aisément, mais on ne défend pas de jouer *tout-d'une* pour s'avancer, & se mettre en état de battre plutôt, on le conseille même dès que le point passe six, & sur-tout quand l'Adversaire a assez de bois abattu pour pouvoir être battu probablement.



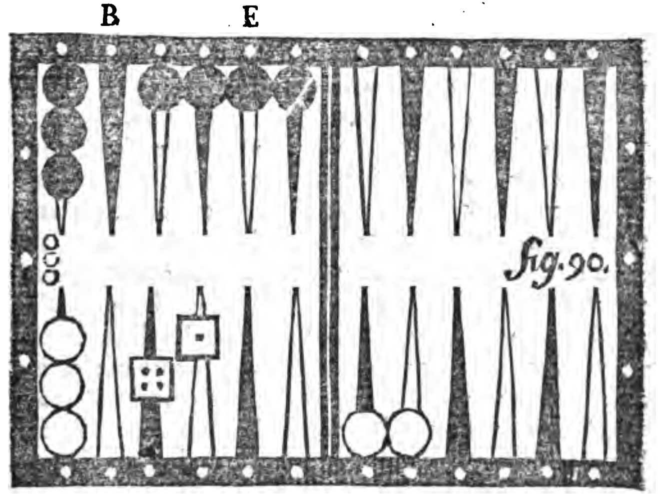


III. Cloris amene *trois & deux fig.* 88. elle le joue *tout-à-bas* en C, D. En abattant du bois au commencement du Jeu, on se met en état de faire aisément des Cases dans le grand-Jan, souvent même on parvient à faire un petit-Jan, dont on profite en passant, & dès qu'on a fait un ou deux trous, on s'en-va, car on risque beaucoup quand il faut découvrir son petit-Jan, pour avoir voulu le conserver trop long-tems.

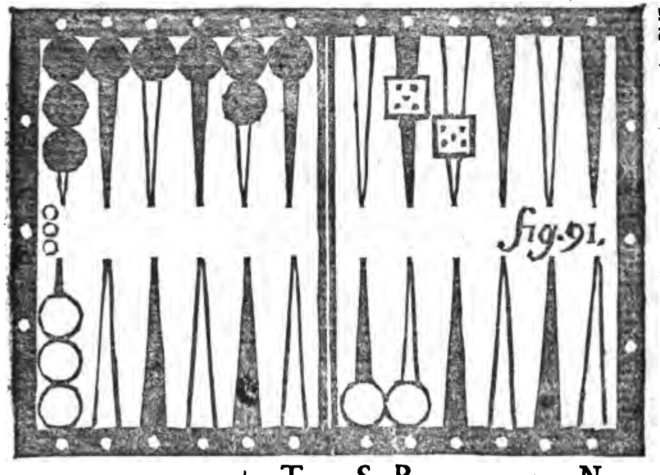




IV. Damon fait *ternes fig.* 89. il le joue *tout-d'une* en S.



V. Cloris amene *quatre & as fig.* 90. *tout-à-bas* en B. E. elle pouvoit faire une Caze, mais je suis obligé de l'en empêcher pour un coup qu'il faut ménager de loin.



VI. Damon *fig.* 91. amene *quines.* Avant que de jouer ſon coup il doit marquer 6. points pour le Jan-de-deux-tables qu'il vient de faire par doublet ; après quoi il joue *tout-à-bas* en T.

Jan-de-deux-Tables ou *de-deux-Coins.*

Faire un *Jan-de-deux-Tables*, ou *de-deux-Coins*, ou *battre les deux Coins*, c'eſt quand on n'a que deux Dames abattues, & qu'on fait un point qui porte ces deux Dames par diviſion, l'une dans votre coin, & l'autre dans celui de l'Adverſaire, leſquels deux coins doivent être vuides. Par exemple *fig.* 91. Damon n'a d'abattues que les deux Dames R, S. & les deux coins ſont vuides. Il fait quines. Vous voyez que par *quine l'un* la Dame S. porte dans ſon propre coin N. & par *quine l'autre* la Dame R. porte dans le coin M. de l'Adverſaire. C'eſt-là ce qu'on appelle un Jan-de-deux-Tables.

Le Jan-de-deux-Tables vaut 4. points par ſimple & 6. par doublet. Remarquez que Damon pouvoit le faire également par ſimple, en amenant *ſix & quatre*

car par le *quatre* ſa Dame R. portoit en N. & par le *ſix* ſa Dame S. portoit en M.

Premiere Obſervation.

Ce Jan-de-deux-Tables n'eſt qu'en puiſſance, & ne ſe joue jamais parce que l'on ne peut jamais placer une Dame ſeule dans le coin, & qu'on ne peut jamais prendre celui de l'Adverſaire.

Seconde Obſervation.

Il eſt impoſſible qu'un même Joueur faſſe Jan-de-deux-Coins deux fois de ſuite, parce que comme ſes deux Dames ne peuvent pas ſe jouer ſur les deux coins où elles portent néceſſairement, il eſt obligé d'en abattre de nouvelles, & dès-lors le Jan-de-deux-Tables ne peut plus avoir lieu.

Troiſième Obſervation.

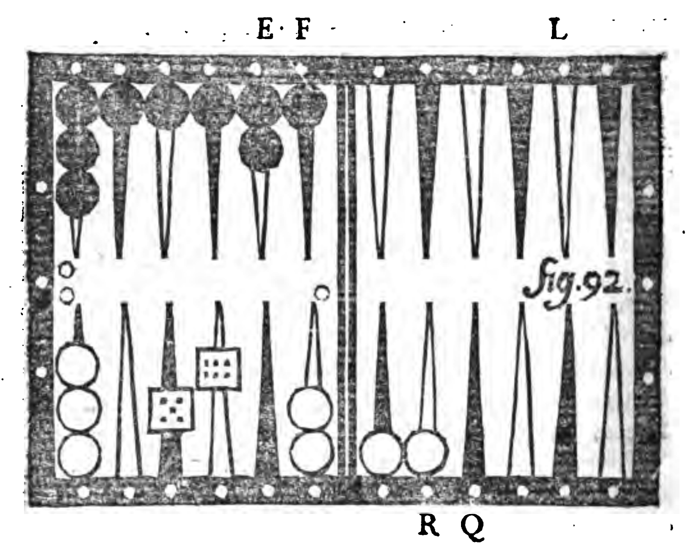
Chaque Joueur peut le faire une fois, le premier qui l'a fait n'empêche pas le ſecond de le faire, ſi celui-ci n'a que deux Dames abattues, ſi les deux coins ſont vuides & les points convenables.

On peut le faire en deux coups, comme ſi le premier vous faites *ſonnés* & le ſecond *ſix*, *cinq* &c. mais cette condition de deux coups n'eſt pas néceſſaire, & l'on peut le faire même en onze, par un hazard extraordinaire qui ſeroit en faiſant dix fois *Bezas*, & le onzième *deux & as*.

Contre-Jan-de-deux-Tables.

Si dans la figure 91. Cloris avoit ſon coin garni, ſoit qu'il fût ſeul, ou qu'il y eût d'autres Dames abattues & que Damon n'ayant d'abattues que les deux Dames S, R. fît *quines* comme il l'a fait, il battroit le coin de Cloris à faux, & ce ſeroit elle qui marqueroit, & non pas lui. C'eſt-là ce qu'on appelle *contre-Jan-de-deux-Tables*.



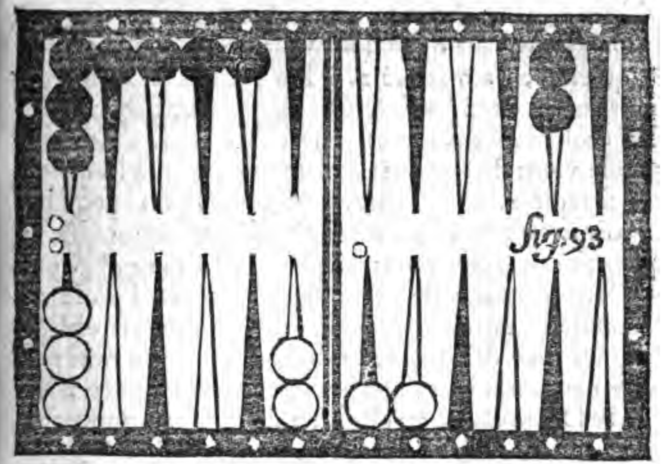


XII. Cloris, *fig.* 92. amene *six & cinq*, elle joue *tr.* de E, F. en L. pour faire une Case. Elle pouvoit en faire d'autres qui auroient mieux valu que celle-là. Elle s'appelle communément,

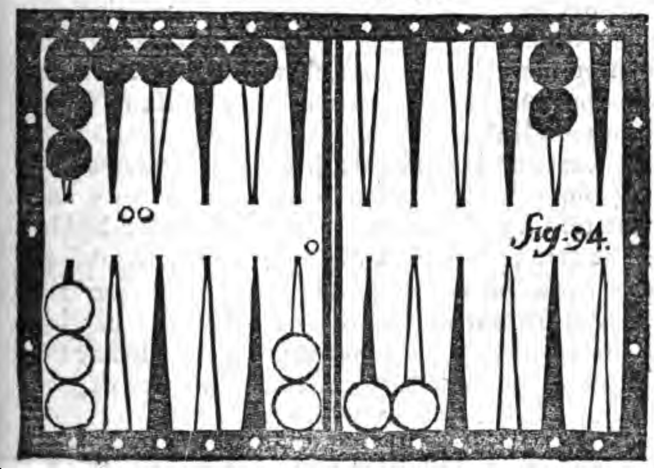
La Case de l'Ecolier,

Parce que les habiles Joueurs different ordinairement de la prendre tant qu'ils peuvent, & la gardent pour finir le *plein*; ils sont par-là moins exposés à *passer* des Dames qui deviennent inutiles dès qu'elles son *passées*. On comprendra mieux ceci dans la suite.

Il arrive souvent que dans les commencemens d'une partie, ou d'une reprise, on n'est pas sur ses gardes, & que venant à faire un gros point, on fait des Ecoles faute d'attention. Cloris n'a pas pris garde que sa Dame F. battoit la Dame R. par *six cinq*. Damon l'envoie à l'école, & marque 2. points qui avec les 6. qu'il avoit lui font 8. points. *fig.* 93.



Je suppose que Cloris piquée d'avoir fait cette Ecole veut l'examiner, & par préoccupation au lieu de compter depuis F. jusques en R. *fig.* 92 elle compte depuis E. jusques en Q. & comme il n'y a point de Dame en Q. elle croit que Damon a marqué une fausse école, elle démarque 2. points à Damon, & en marque 4. à son profit en Bredouille, *fig.* 94.



Augmentation d'Ecole.

Damon voyant que Cloris lui a démarqué 2. points & qu'elle en a marqué 2. à son profit, examine de nouveau les deux jeux, & étant assuré que Cloris avoit fait école de deux points, il efface les deux points qu'elle vient de marquer, & en marque 4. à son profit; sçavoir 2. pour la premiere école, & 2. pour les 2. points qu'elle avoit marqué mal-à-propos dans la *fig.* 94, ce qui fait en tout 10. points à Damon, *fig.* 95.

Cloris étourdie de cette augmentation d'école en demande la raison à Damon, & Damon est obligé de la lui dire dès qu'elle le demande, mais non pas autrement. Il lui dit donc que sa Dame F. *fig* 92. battoit la Dame R. & qu'elle n'avoit rien marqué pour cela.

Voilà ce qu'on appelle *augmentation d'Ecole*, que bien des personnes appellent mal-à-propos école de l'école. Il y a une grande différence entre l'une & l'autre, comme nous le ferons voir dans la Récapitulation des écoles. L'école de l'école ne se marque pas, & l'augmentation d'école se marque si bien, que si le Joueur qui a fait la premiere école vouloit s'opiniâtrer à ne pas en demander la raison à l'autre, ils pourroient achever le tour à force de marquer, & de s'effacer mutuellement. Le nom d'augmentation d'école convient parfaitement à ceci, puisque Cloris qui n'avoit d'abord fait école que de 2. points a trouvé le secret de la rendre de 4. par son entêtement.

Quoique la façon dont je fais arriver cette augmentation d'école ne paroisse gueres vraisemblable, elle ne sert pas moins à expliquer une difficulté qui fait quelquefois naître des contestations; & d'ailleurs ceux qui sçavent le jeu, ont dû apprendre par leur propre expérience, qu'une imagination échauffée est capable de donner dans de semblables erreurs.

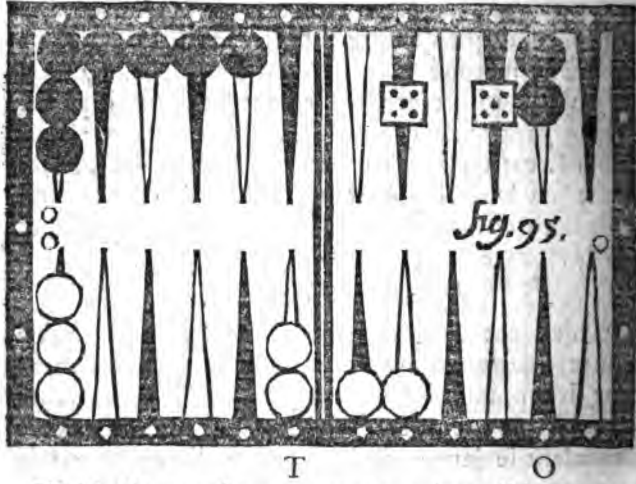
Premiere Observation.

Quelquefois l'augmentation d'école ne se regle pas

ur ce que valoit la premiere école, mais sur ce que marque celui qui l'a faite; & si dans le cas présent Cloris eût marqué 4. points au lieu de 2. fig. 94. Damon en auroit marqué 6. ce qui lui donnoit partie double; ainsi une école de 2. points lui en auroit coûté 18. car quelques points marqués mal-à-propos n'ôtent pas le droit de gagner bredouille à celui qui l'avoit naturellement, pourvû qu'il s'en apperçoive, & qu'il les efface.

Deuxième Observation.

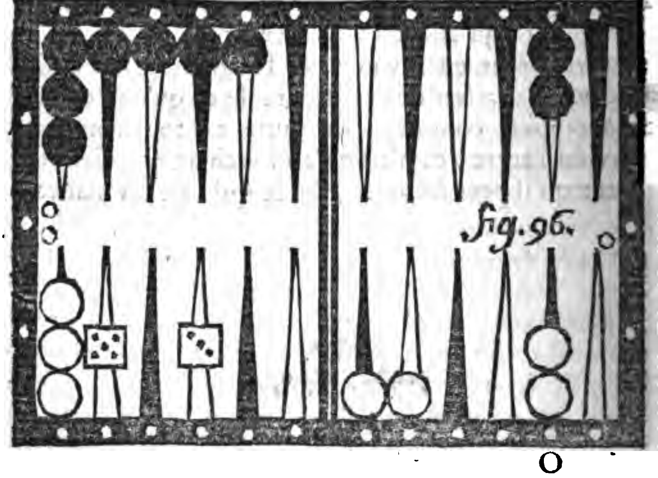
Ce n'est pas en démarquant la juste école, qu'on encourt l'*augmentation d'école*, mais bien en marquant les points de la *prétendue fausse école*. Ainsi quand Cloris a eu démarqué les deux points d'école en reculant le jetton de Damon, si elle en fût restée là, soit par oubli, soit avec connoissance, elle n'encouroit point l'augmentation, & Damon se seroit contenté de remettre son jetton à la place d'où elle l'avoit tiré; mais quand elle a eu marqué à son profit les points qu'elle croyoit devoir marquer, elle ne pouvoit plus en revenir, & l'augmentation étoit encourue. La raison de ceci se tire de ce qu'un Joueur ne peut point commettre de faute en touchant aux piéces de l'autre, ce n'est qu'en touchant aux siennes propres qu'il peut se nuire, parce qu'il en est maître.



T O

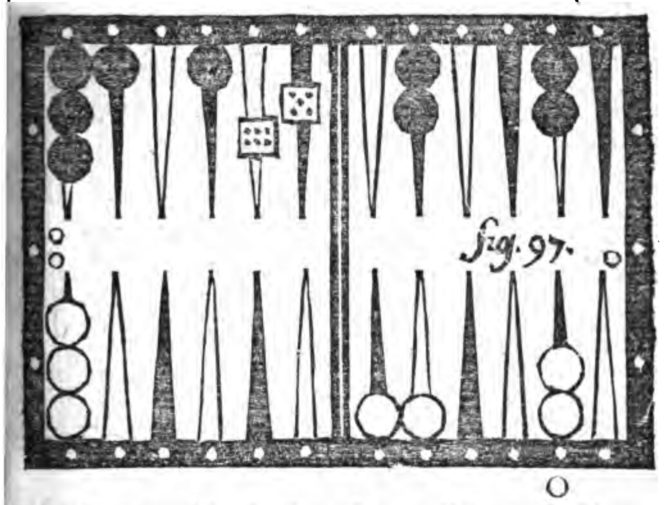
VIII. Damon fig. 95. amene *quines*, il le joue *tr.* de T. en O. Voyez fig. 96. à la lettre O.

C E H



O

IX. Cloris, fig. 96. amene *cinq & trois*, elle joue *tr.* de C. E. en H. pour faire la case du diable. Voyez *fig.* 97. en H.

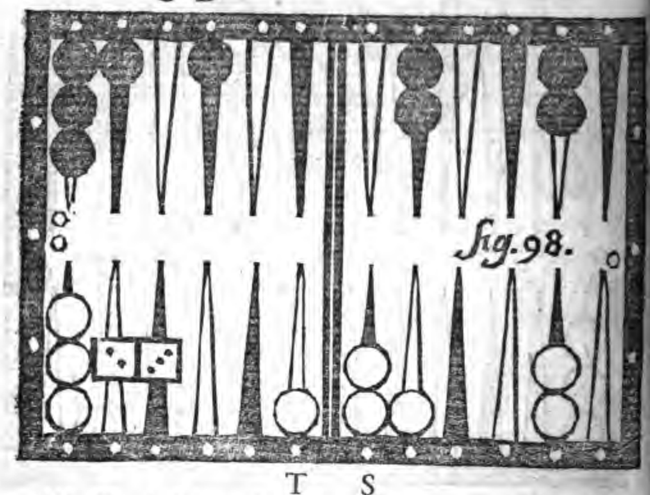


X. Damon fait *six cinq*, fig. 97. il joue *tab*. Voyez fig. 98. aux lettres T. S. C'eſt mal joué, il pouvoit pendre ſon coin par puiſſance.

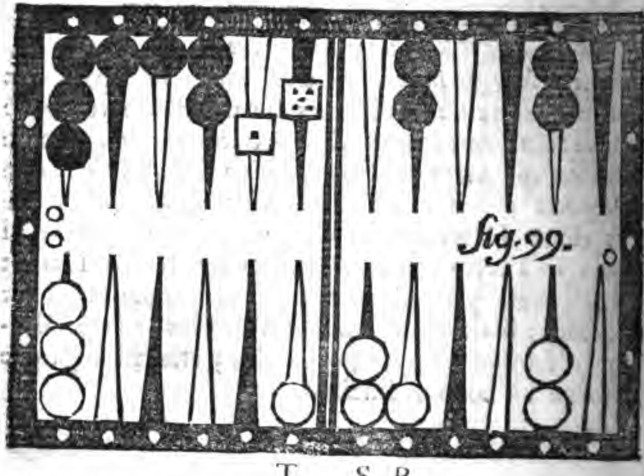
Margot la fendue.

Faire *Margot la fendue*, c'eſt faire un coup de dez qui porte une de vos Dames ſur une flèche vuide de l'adverſaire entre deux Dames découvertes, comme Damon qui vient de faire *six cinq* fig. 97, ſa Dame O. porte préciſément ſur la flèche vuide C. entre les deux Dames B. D. découvertes ſans battre ni l'une ni l'autre; autrefois celui qui faiſoit Margot la fendue, perdoit 2. points par ſimple & 4. par doublet; mais aujourd'hui ce n'eſt plus l'uſage. Margot la fendue ne ſe marque plus; elle eſt regardée comme un coup ordinaire.





XI. Cloris fait *trois & deux fig.* 98. *tout-à-bas* en C, D. Voyez. Fig. 99. C, D.



XII. Damon fait *cinq & as fig.* 99. il abat le *cinq*, & joue l'*as* de S. en R. Voy. *fig.* 100. aux Lettres T. R.

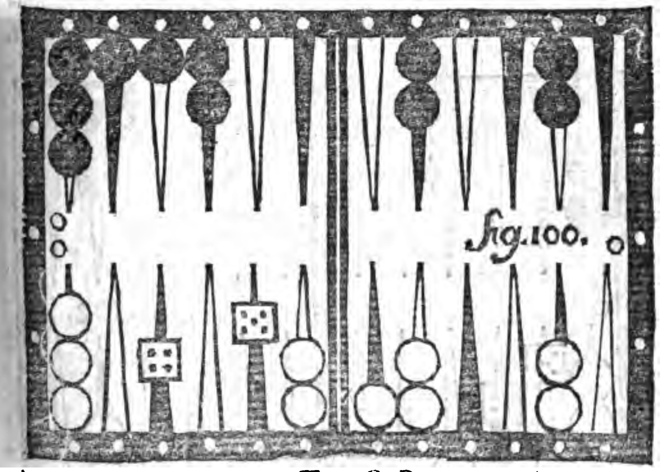
Revirer ou *tourner*.

Revirer c'eſt découvrir une Caſe complette pour en former ou couvrir une autre comme Damon qui par ſon *as* découvre la Caſe du coin bourgeois S. pour couvrir la Caſe du diable R. parce que R. étoit plus expoſée à être battue que S.

Revirer ſe dit encore, & plus ordinairement quand ne manquant que la Caſe de l'écolier pour remplir, on prend deux Dames ſur les flèches du ſix & du ſept pour la former, & remplir enſuite par ces deux demi-Caſes qu'on vient de faire.

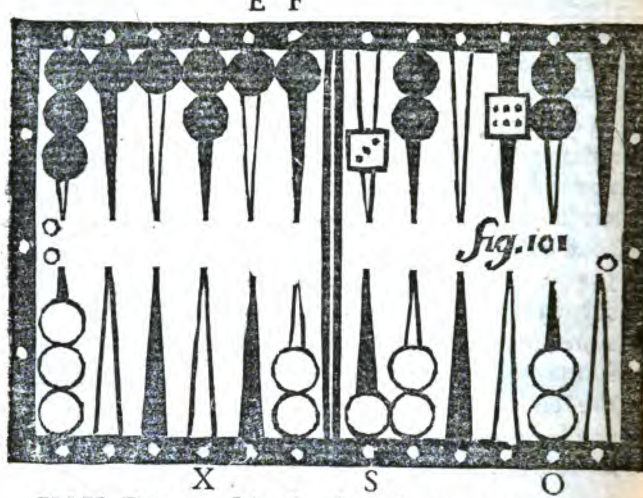
Demi-Caſe.

Quand on revire on fait la demi-Caſe, c'eſt-à-dire, qu'on découvre une ou deux Dames qu'on laiſſe ſeules ſur une flèche, ainſi Damon *fig.* 100. a fait la demi-Caſe en S. On ne ſe ſert pas du mot de revirer quand après avoir pris une ou deux Dames ſur une Flèche, la Caſe reſte encore complette.

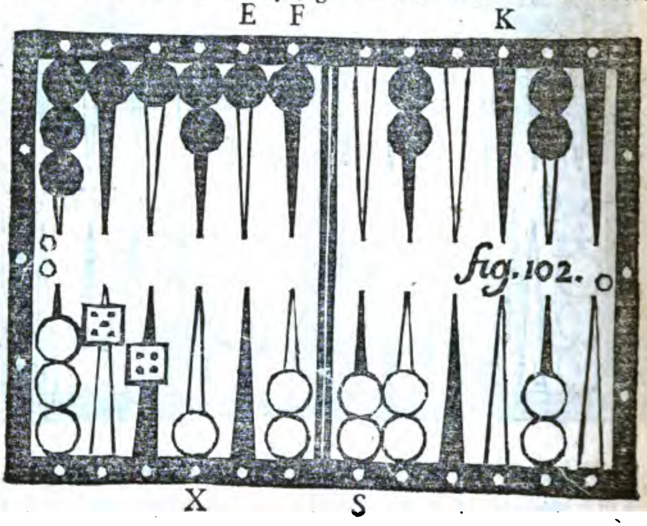


XIII. Cloris *fig.* 100. amene *cinq & quatre*, elle joue *tout-à-bas* en E, F. elle auroit mieux joué en fai-

ſant la Caſe G. comme elle le pouvoit, mais les apprentifs ne ſont pas maîtres.



XIV. Damon fait *ſix & trois fig.* 101. il le joue *tout-à-bas* en X, S. voy. *fig.* 102. aux mêmes Lettres.



XV.

XV. Cloris jette les Dez & fait *cinq & quatre fig.* 102.

Ecole.

Damon l'envoie à l'école pour n'avoir pas marqué 4. points de sa Dame E. battue-à-faux par O. *fig.* 101. & comme il a 10. points en bredouille; c'est partie double, 2. de reste qu'il marque, *fig.* 103. avec une *.

Remarquez que Damon ne marque l'école qu'après que Cloris a jetté les Dez, ce qui est l'action après laquelle on n'est plus reçu à marquer les points de battre-à-faux.

Il est à propos de faire remarquer en passant ce que coûte à Cloris l'école qu'elle vient de faire. Si elle eût marqué les 4. points, elle ôtoit la bredouille à Damon, & avoit 4. points pour elle. Au contraire Damon vient de marquer deux trous, & deux points de reste, c'est de la perte au gain 20. points de différence. Pour comprendre aisément cette différence, il faut s'imaginer que 2. trous 2. points de reste que Damon vient de marquer valent autant que 26. points. Or il n'en avoit que 10. *fig.* 102. il en a donc reçu 16. de Cloris, & 4. qu'elle en auroit, & qu'elle n'a pas, font 20. points de différence de la perte au gain.

Une faute en attire une autre, Cloris étourdie de son école, au lieu de faire une belle Case en K. comme elle le pouvoit, joue son coup *tout-à-bas* en E, F. voyez *fig.* 103. aux mêmes Lettres.

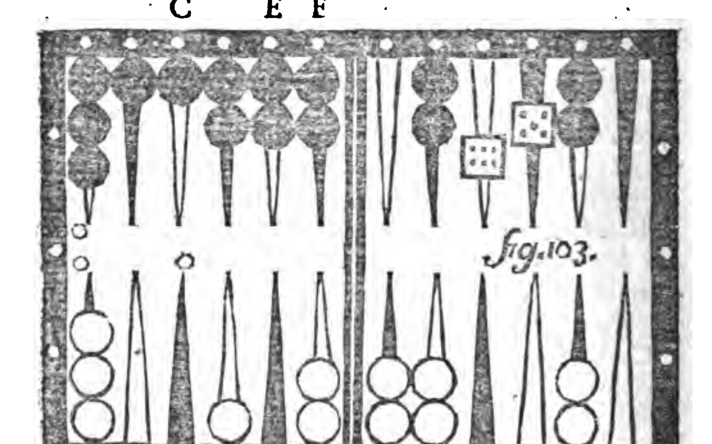
Ce que je viens de supposer touchant le trouble de Cloris, n'arrive que trop souvent, deux ou trois écoles un peu fortes, font quelque fois perdre la tramontane, & l'on joue ordinairement moins bien quand on vient récemment de les faire.



AVIS.

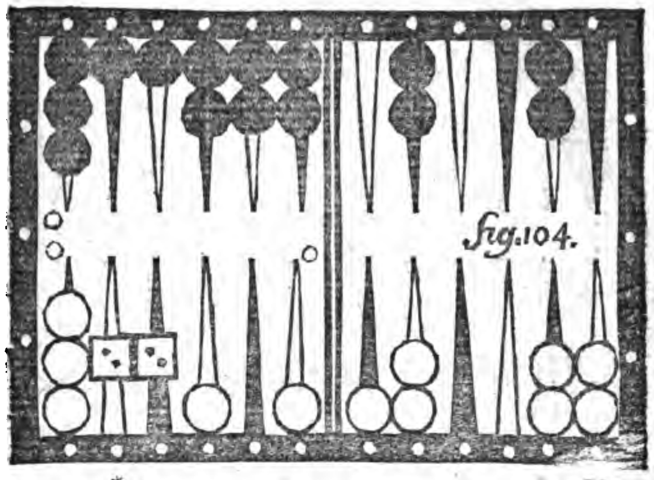
LA méthode que j'ai tenue dans le premier tour de Trictrac, de boucher les trous où doivent être les fichets, ne me paroiſſant pas aſſez ſenſible pour frapper les yeux du Lecteur, j'ai crû qu'il étoit plus à propos de mettre une étoile à côté du trou pour déſigner le fichet de chaque Joueur. Cette étoile, dans certaines occaſions, tiendra auſſi lieu de la lettre capitale qui auroit dû ſe trouver à la même place.

C E F



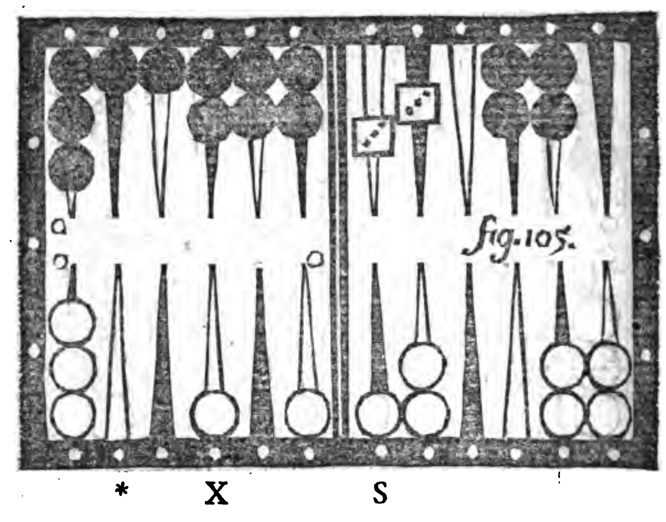
* T S O N

XVI. Damon fait *ſix cinq*, *fig.* 103. il bat Cloris de O. en C. par *ſix cinq tout-d'une.* C'eſt 4. points qu'il marque, & joue ſon coup *tr.* de T, S. en N. pour prendre ſon coin. Voyez *fig.* 104. en N.



XVII. Cloris, *fig.* 104. amene *double-deux*, elle le joue *tr.* de H en K. Elle eût beaucoup mieux fait de jouer de E. en G. pour faire une Case, car quoique les deux Dames qui sont en F. fassent réellement une Case, on ne la regarde pas sur ce pied-là, & comme le grand-Jan est l'objet principal qu'on doit se proposer, on n'appelle proprement Cases, que celles qui sont dans le grand-Jan.

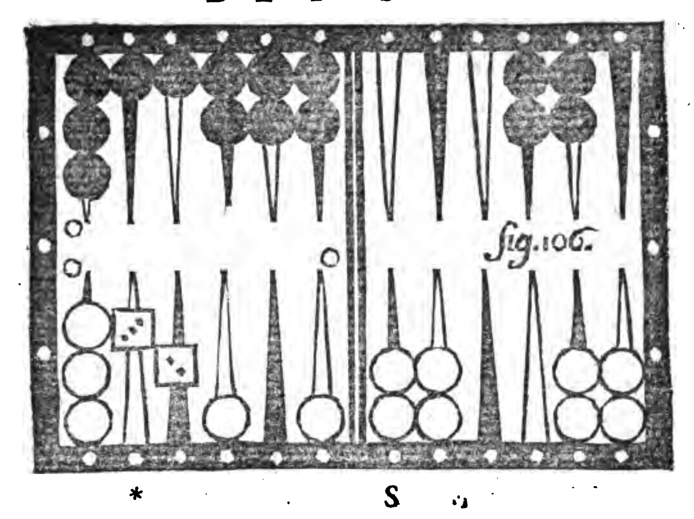




XVIII. Damon fait *ternes*, *fig.* 105. Il le joue *tout-d'une* en S. voyez *fig.* 106. à la même Lettre.

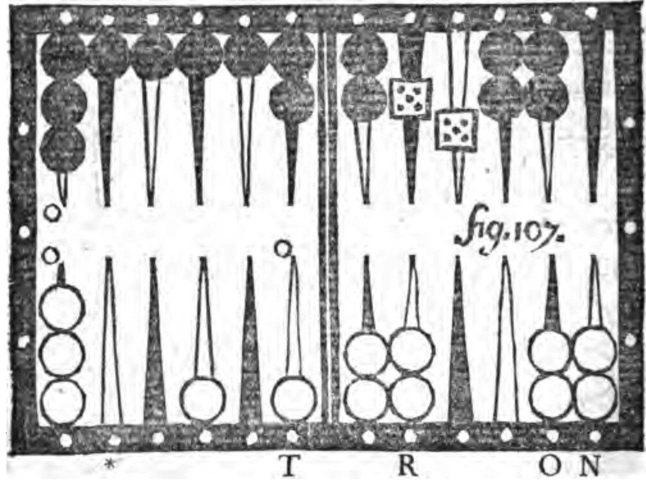
Il arrive quelque fois par inattention qu'on remue deux Dames pour ne faire que ce qu'on auroit fait avec une seule. Par exemple, ici Damon ayant fait *ternes*, auroit pû voir d'abord que par *terne l'un* il couvroit S. de X. & le Jouer, & ensuite pour jouer *terne l'autre*, abattre un *trois* qui seroit venu précisément en X. d'où il auroit tiré la premiere Dame. Quand quelqu'un joue de la sorte, on lui dit ce proverbe, *un bon Charpentier l'auroit fait tout d'une piéce*, c'est-à-dire, un bon Joueur auroit fait comme a fait Damon, il auroit abattu un *six* tout-d'une qui produit le même effet.





XIX. Cloris, *fig.* 106. amene *trois & deux*. Elle joue *transport* de D, E. en G. pour faire une Caze. On peut dire que c'est mal joué, car elle se découvre beaucoup; & Damon, ayant déja 6. points & son coin garni, peut faire quelque coup heureux qui lui donnera deux trous. Cloris dans cette occasion auroit mieux fait de jouer *tout-d'une* en F. pour éviter de se découvrir.





XX. Damon, *fig.* 107. amene *quines*. C'eſt un grand coup. Il bat le coin par doublet de R. en M. il bat encore de N. en C. & de O. en D. c'eſt 18. points, & 6. qu'il en avoit en bredouille font 24. en tout. C'eſt de quoi marquer 4. trous; car nous avons dit ailleurs que 12. points faits de ſuite ſans interruption & venant du Talon, valent deux trous au lieu d'un, de même 24. en valent 4. au lieu de 2. Damon marque 4. trous & joue enſuite *tab.* en T. Voyez *fig.* 108. à l'étoile.

Comme il peut arriver des cas où les points qu'on fait avec ceux que l'on a peuvent embarraſſer les commençans, & leur faire faire des écoles, je crois qu'il eſt à propos de donner deux Tables pour leur apprendre à marquer exactement la ſomme de leurs points.

La premiere de ces deux Tables ſera pour tous les points qu'on peut faire dans un grand coup *étant en bredouille*, & la ſeconde pour tous ceux qu'on peut faire dans un grand coup qui nous fait *rentrer en bredouile* après l'avoir perdue. Je porterai cette premiere Table juſques à 14. trous 8. points de reſte qui

est le plus grand coup de Trictrac qu'on puisse faire, comme on peut le voir à la fin de ce Livre dans un exemple fait à plaisir que nous en donnons.

Explication de la premiere Table.

Les nombres qui sont marqués au haut de la Table allant de gauche à droite, qui sont, 0, 2, 4, 6, 8, 10, expriment les différens points que l'on peut avoir lorsqu'on fait un grand coup, & ceux qui commencent au haut de la Table à main gauche, & qui descendent en bas, comme 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, &c. sont ceux que l'on peut faire dans un seul coup étant en bredouille.

Celui qui aura fait un grand coup en bredouille, & qui sçaura en compter les points, n'a qu'à en chercher la somme dans les nombres *descendans* à main gauche, & choisir en haut le nombre des points qu'il avoit, il trouvera dans l'angle commun ou de concours, le nombre des trous qu'il doit marquer, & les points de reste, s'il y en a.

Par exemple, vous avez 10. points en bredouille, & vous en faites 32. dans un seul coup.

Prenez en haut le nombre 10. qui est au-dessus de la colomne F. pour le nombre des points que vous avez; prenez ensuite la bande transversale G. où vous trouverez 32. qui est le nombre des points que vous venez de faire; suivez ces deux colomnes de haut en bas, & de gauche à droite, vous trouverez dans l'angle commun les deux chiffres 6. 6. qui signifient 6. trous 6. points de reste.

Autre Exemple.

Vous n'avez point de points faits, & vous en faites 34. en un seul coup, cherchez simplement 34. dans les nombres descendans, vous trouverez dans le quarré L. qui suit immédiatement, ces chiffres 4, 10. qui signifient 4. trous 10. points de reste que vous devez marquer.

PREMIERE TABLE

Qui enseigne à marquer exactement tous les points qu'on peut faire en un grand coup, avec ceux que l'on a déja étant en bredouille.

Points que l'on a étant en bredouille.

Points que l'on peut faire en un seul coup.

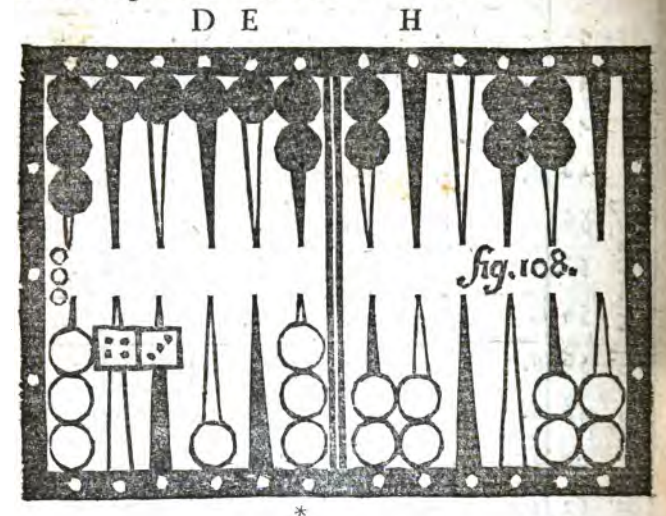
	A 0	B 2	C 4	D 6	E 8	F 10	
2	. 2	. 4	. 6	. 8	. 10	2. 0	
4	. 4	. 6	. 8	. 10	2. 0	2. 2	
6	. 6	. 8	. 10	2. 0	2. 2	2. 4	
8	. 8	. 10	2. 0	2. 2	2. 4	2. 6	
10	. 10	2. 0	2. 2	2. 4	2. 6	2. 8	
12	2. 0	2. 2	2. 4	2. 6	2. 8	2. 10	
14	2. 2	2. 4	2. 6	2. 8	2. 10	4. 0	
16	2. 4	2. 6	2. 8	2. 10	4. 0	4. 2	
18	2. 6	2. 8	2. 10	4. 0	4. 2	4. 4	
20	2. 8	2. 10	4. 0	4. 2	4. 4	4. 6	
22	2. 10	4. 0	4. 2	4. 4	4. 6	4. 8	
24	4. 0	4. 2	4. 4	4. 6	4. 8	4. 10	
26	4. 2	4. 4	4. 6	4. 8	4. 10	6. 0	
28	4. 4	4. 6	4. 8	4. 10	6. 0	6. 2	
30	4. 6	4 8	4. 10	6. 0	6. 2	6. 4	
G 32	4 8	4. 10	6. 0	6. 2	6. 4	6. 6	H
L 34	4. 10	6. 0	6. 2	6. 4	6. 6	6. 8	
36	6. 0	6. 2	6. 4	6. 6	6. 8	6. 10	
38	6. 2	6. 4	6. 6	6. 8	6. 10	8. 0	

Points que l'on peut faire en un seul coup.

	0	2	4	6	8	10
40	6. 4	6. 6	6. 8	6. 10	8. 0	8. 2
42	6. 6	6. 8	6. 10	8. 0	8. 2	8. 4
44	6. 8	6. 10	8. 0	8. 2	8. 4	8. 6
46	6. 10	8. 0	8. 2	8. 4	8. 6	8. 8
48	8. 0	8. 2	8. 4	8. 6	8. 8	8. 10
50	8 2	8 4	8. 6	8. 8	8. 10	10. 0
52	8. 4	8. 6	8. 8	8. 10	10. 0	10. 2
54	8 6	8. 8	8. 10	10. 0	10. 2	10. 4
56	8. 8	8. 10	10. 0	10. 2	10. 4	10. 6
58	8. 10	10. 0	10. 2	10. 4	10. 6	10. 8
60	10. 0	10. 2	10. 4	10. 6	10. 8	10. 10
62	10. 2	10. 4	10. 6	10. 8	10. 10	12. 0
64	10. 4	10. 6	10. 8	10. 10	12. 0	12. 2
66	10. 6	10. 8	10. 10	12. 0	12. 2	12. 4
68	10. 8	10. 10	12. 0	12. 2	12. 4	12. 6
70	10. 10	12 0	12. 2	12. 4	12. 6	12. 8
72	12. 0	12. 2	12. 4	12. 6	12. 8	12. 10
74	12. 2	12. 4	12. 6	12. 8	12. 10	14. 0
76	12. 4	12. 6	12. 8	12. 10	14. 0	14. 2
78	12. 6	12. 8	12. 10	14. 0	14. 2	14. 4
80	12. 8	12. 10	14. 0	14. 2	14. 4	14. 6
82	12. 10	14. 0	14. 2	14. 4	14. 6	14. 8

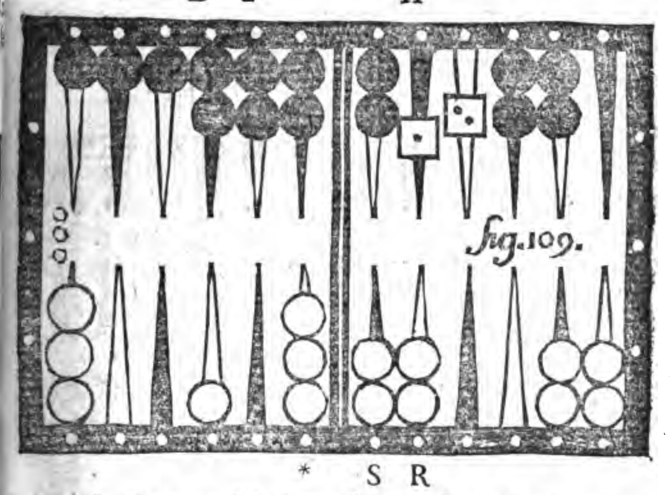
On voit dans cette premiere Table que le plus ri-

che coup qu'on puisse faire au Trictrac est de 82. points. Ce coup, qui est purement fait à plaisir, se trouve représenté à la fin de ce Livre.



XXI. Cloris amene *quatre & trois*, *fig.* 108. elle joue *tab.* en D, E. elle joue bien mal, elle pouvoit faire une Case en H. & elle couvroit ainsi ses deux Dames D, E. en les ôtant de là, au lieu que les ayant couvertes, comme elle vient de faire, il faut qu'elles entrent dans le grand-Jan par doublet, ou qu'elles soient encore découvertes une fois, & exposées à être battues.

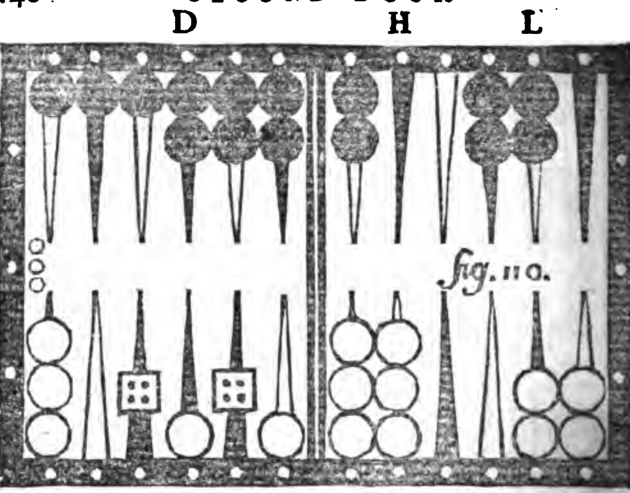




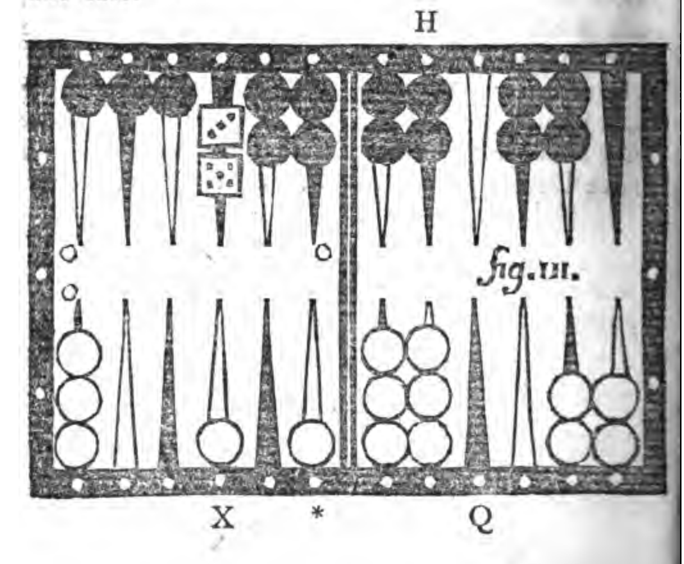
XXII. Damon fait *deux & as*, *fig.* 109. il joue *tr.* de * en S, R. voyez *fig.* 110. aux lettres S, R. il auroit dû jouer *tab.* pour étendre son jeu davantage, & avoir plutôt occasion de faire les cases qui lui manquent, mais je suis comme forcé de le faire jouer de la sorte pour amener les choses où je veux.

Remarquez que, quoique Damon ait fait *deux & as*, il ne bat pas le coin, parce que le plein ne bat point le vuide, à moins qu'il ne soit garni de trois ou quatre Dames pour battre seul ou conjointement.



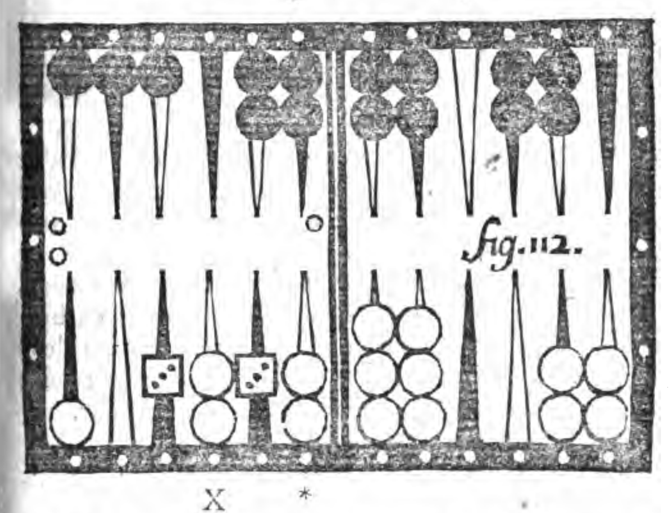


XXIII. Cloris fig. 110. amene *Carmes*. Elle bat Damon par doublet de I.. en * c'eſt 6. points qu'elle marque, & joue ſon coup *tr*. de D. en H pour faire une caſe.

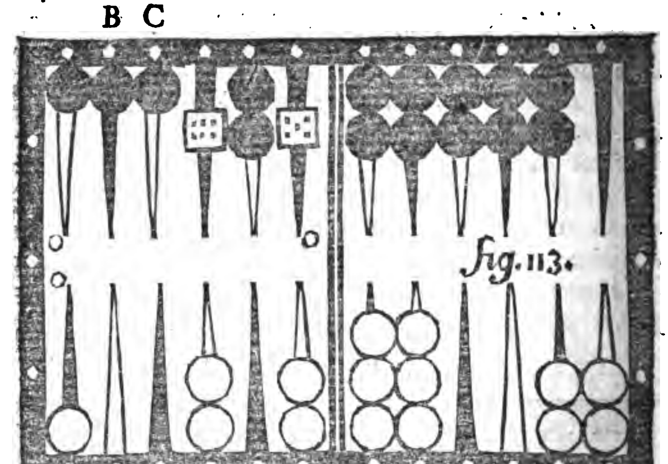


XXIV. Damon fait *cinq & trois*, *fig.* 111. il joue *tout-à-bas* en X, * & ne voit pas qu'il pouvoit faire une belle Case en Q.

Le Lecteur pourroit trouver mauvais que je laisse ainsi jouer mes Acteurs, & que je ne fasse les réflexions qu'après que le coup est joué. Mais je le prie de se souvenir que je suis dans une continuelle contrainte pour ménager certaines circonstances qu'il faut préparer de loin, & que d'ailleurs on profite souvent plus à voir des fautes corrigées qu'à voir des coups bien joués. Il faut avoir fait des fautes pour avoir appris à les éviter.



XXV. Cloris fait *ternes fig.* 112. elle le joue *transport*. de F. en I. pour faire une Case.

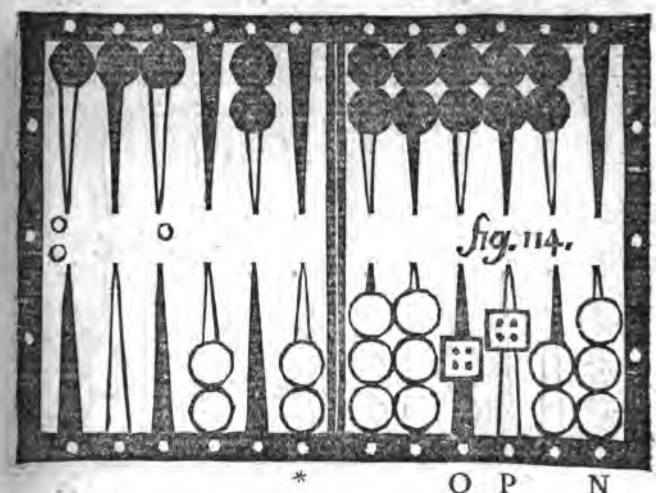


XXVI. Damon fait *six cinq*, *fig.* 113. ce coup n'eſt pas beau. Il le joue *tout-d'une* en N. & dès qu'il a joué il aperçoit qu'il battoit le coin ; il ne dit mot dans l'eſpérance que Cloris ny prendra pas garde.

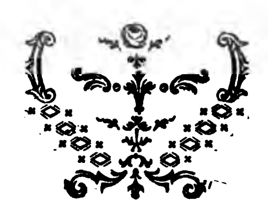
Après que Damon a joué, Cloris marque 2. trous 2. points de reſte, ſçavoir 6. qu'elle en avoit en bredouille, & 8. que lui en donne Damon ſur les deux Dames B, C. battues à faux par N, O. & ne voit point l'école de Damon qui en eſt quitte pour la peur.

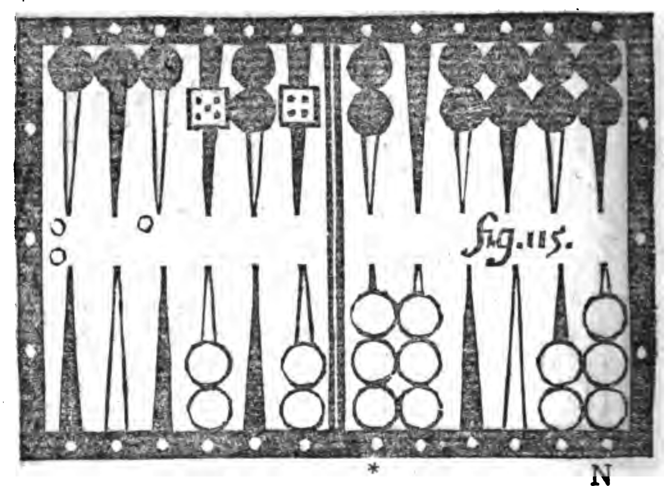
Dame paſſée quant au plein.

On appelle *Dame paſſée* celle qui ne peut plus ſervir pour faire le plein parce qu'elle ſe trouve au-delà des Flêches vuides qu'il faut garnir pour le faire. La Dame que Damon a en N. eſt une Dame *paſſée* parce qu'il ne peut plus s'en ſervir pour garnir les deux Flêches vuides, P, Q. ce terme de Dame paſſée dans la premiere ſignification, vaut preſque celui de *Dame perdue*. Mais il y a une autre eſpece de *Dame paſſée au retour*, dont la ſignification eſt bien différente.



XXVII. Cloris, *fig.* 114. amene *Carmes*. Elle prend son coin par *transport* de H. en M. voyez *fig.* 115. à la Lettre M.

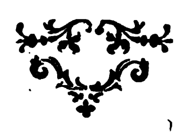




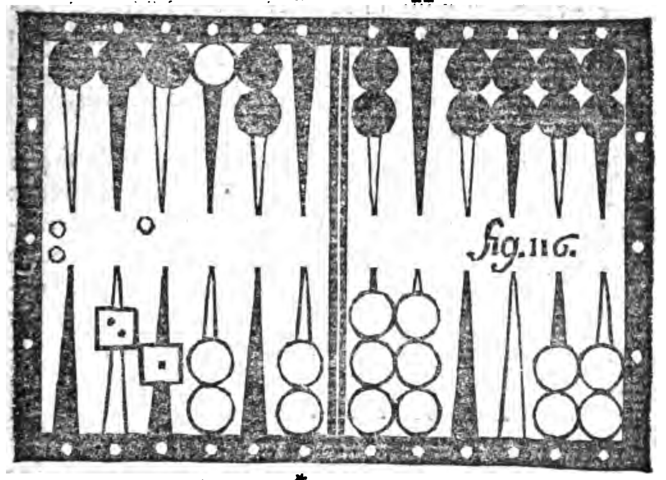
XXVIII. Damon fait *cinq & quatre*, fig. 115. il joue *tout-d'une*, & passe au retour sa Dame N. qu'il place en D. dans le Petit-Jan de Cloris. Voyez *fig.* 116. à la lettre D.

Dame passée au retour.

Cette Dame N. peut passer au retour, parce qu'elle a, 1°. un passage libre en H. dans le grand-Jan de Cloris, 2°. Elle a une place libre en D. qu'elle peut occuper dans le Petit-Jan de Cloris 3°. Cloris n'est plus en état de pouvoir faire son Petit-Jan, qui sont les trois conditions nécessaires.



XXIX.



XXIX. Cloris *fig.* 116. amene *deux & as*, elle bat la Dame D. de Damon de trois façons ; ſçavoir de C. par *as*, de * par *deux*, & de A. par *deux & as*. C'eſt 12. points ſans bouger, & comme elle eſt en bredouille elle marque deux trous, & laiſſe ſon jetton où il eſt. Quoique ſon jeu ſoit plus beau que celui de Damon, elle pourroit s'en aller, parce que les jeux ſont fort avancés, & que deux ou trois coups de dez peuvent changer totalement la fortune, mais je la fais tenir pour aller juſqu'à la ſortie des Dames. Elle joue *tout-d'une* de C. en F. par *deux & as*.

Outre-paſſer.

Il eſt naturellement permis aux Dames d'un Joueur de paſſer au-delà de celles de l'autre, & c'eſt ce qu'on appelle *outre-paſſer*, mais il ne leur eſt jamais permis de couvrir une Flèche ou il y a une ou pluſieurs Dames de l'Adverſaire, ni même de s'y repoſer pour paſſer outre, mais il eſt permis de s'y repoſer pour battre pourvû qu'il n'y ait que la demie-caſe. Ainſi

Cloris a pû passer sa Dame C. en F en comptant le *deux* avant *l'as* pour se reposer sur ses propres Dames, mais elle n'auroit pas pû passer en comptant *l'as* avant le *deux*, parce qu'elle auroit reposé sur la Dame D. de Damon, ce qui n'est jamais permis.

Observation sur le Repos.

Nous avons dit plus haut en expliquant la façon de battre, qu'une Dame peut reposer indifféremment sur une *Flèche vuide*, & sur une demi-case de l'Adversaire pour battre une autre Dame qui se trouve plus loin, mais quand on parle du repos pour *caser au retour*, une Dame ne peut reposer que sur une Flèche totalement vuide, & jamais sur la demi-case.

LOIX DU RETOUR.

Passer au retour, c'est porter ses Dames dans le jeu de l'Adversaire : on compte pour y passer de la même façon que pour battre.

1. On ne peut placer une Dame dans le jeu de l'Adversaire que sur une Flèche totalement vuide... la Dame D. *fig.* 116.
2. On ne peut point placer de Dames dans le grand-Jan de l'Adversaire tant que celui-ci est en état d'y faire son plein, comme dans la figure 115. Damon a pû passer par H. mais il ne pouvoit pas s'y arrêter.
3. On ne peut point porter de Dames dans le petit-Jan de l'Adversaire tant qu'il est en état d'y faire son plein.
4. On ne peut point porter une Dame dans le petit-Jan de l'Adversaire sans emprunter le passage sur une Flèche totalement vuide dans son grand-Jan... fig. 116. la Flèche H.
5. Quoique l'Adversaire soit en état de remplir son grand-Jan, on peut s'y reposer sur une Flèche vuide, pourvû qu'on ne s'y arrête pas... Voyez la Flèche H. fig. 116.

6. Nul ne peut dégarnir ſon coin ſans tirer les deux Dames à la fois.... Damon fig. 144. Cloris fig. 165.

7. On ne peut jamais prendre le coin dégarni de l'Adverſaire, même quand il n'eſt plus en état de le reprendre.

8. Une Dame ſeule peut ſe repoſer dans le coin dégarni de l'Adverſaire pour aller ailleurs, pourvû qu'elle n'y reſte pas... Cloris fig. 152.

9. Le coin dégarni peut être battu à la maniere ordinaire... Cloris fig. 146.

10. Après avoir quitté ſon coin on peut le reprendre par effet ſi l'autre a le ſien, ou par puiſſance ſi l'autre eſt vuide... Damon fig. 150.

11. Celui qui ne peut jouer ſon coup qu'en rompant, & en paſſant au retour, & qui refuſe de le faire peut y être forcé... Damon fig. 125.

12. Un joueur qui auroit joué dans ſon propre jeu celui de ſes dez par lequel ſeul il pouvoit ſe repoſer au retour, & qui ne pourroit pas enſuite jouer le ſecond, peut être forcé de remettre la Dame jouée à ſa premiere place, & de jouer celle qu'il peut paſſer au retour.... Damon fig. 244.

13. Quoique dans le cas précédent ce Joueur puiſſe être forcé à jouer de la façon que je viens de dire, l'Adverſaire eſt libre de le forcer ou de l'ignorer, ſuivant le parti le plus avantageux pour lui, ſans encourir aucune peine, mais s'il ne le force pas, il doit marquer deux points pour la Dame non-jouée, ſous peine de l'école... même fig.

14. Une Dame au retour parmi d'autres peut battre, & être battue à la maniere ordinaire, & elle vaut à proportion du Jan où elle ſe trouve, fig. 116. D. eſt battue... fig 117. * bat.

15. Deux demi-caſes étant paſſées parmi les Dames de l'Adverſaire, celui-ci peut ſe repoſer ſur l'une pour battre l'autre à la maniere ordinaire, & s'il eſt obligé

de se reposer sur une case de son adversaire passée au retour, il bat à faux à la maniere ordinaire.

16. Une Dame passée au retour ne peut pas être couverte par une Dame de l'adversaire.

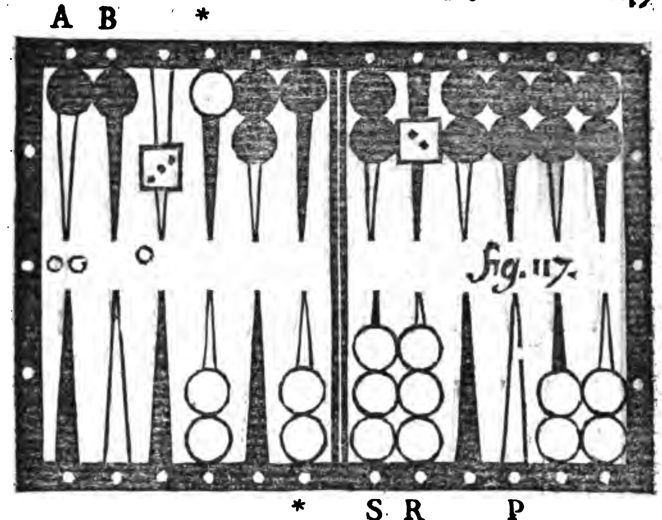
17. Celui qui n'a pour jouer son coup que deux Dames dans son coin & qui n'en peut passer qu'une au retour est dans le cas de l'impuissance... fig. 246.

Conseil pour le retour.

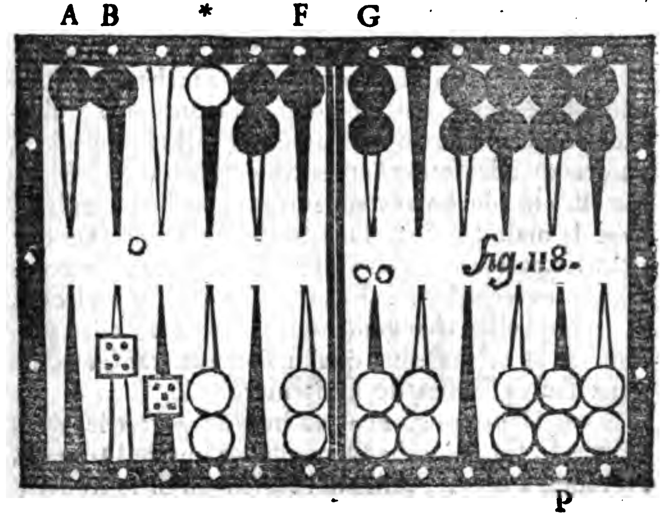
On doit avoir attention en passant au retour de s'arrêter le plus loin que l'on peut de l'ancien talon de l'adversaire afin d'avoir plus de ressources pour jouer de gros points; & par la même raison quand on commence à former son Jan de retour, on doit tant qu'on peut le garnir par le commencement, c'est-à-dire, par les Flèches F, E, D, pour Damon, & T, V, X. pour Cloris, parce que quand on commence par les dernieres Flèches, on s'expose souvent à ne pas remplir, à cause des Dames qui s'accumulent les unes sur les autres, & se trouvent passées avant qu'on ait pû remplir.

Quand l'Adversaire n'a plus que deux ou trois cases à passer, & qu'on a occasion de sortir du coin, on doit le faire, parce qu'on se trouve souvent embarrassé pour l'avoir voulu conserver trop long tems. J'ai dit quand l'Adversaire n'a plus que deux ou trois cases, parce qu'alors votre coin risque peu d'être battu, mais dans un commencement de retour, on ne se défait point de son coin à moins d'y être forcé, parce que l'Adversaire ayant alors plusieurs cases, vous seriez battu au coin presque tous les coups.

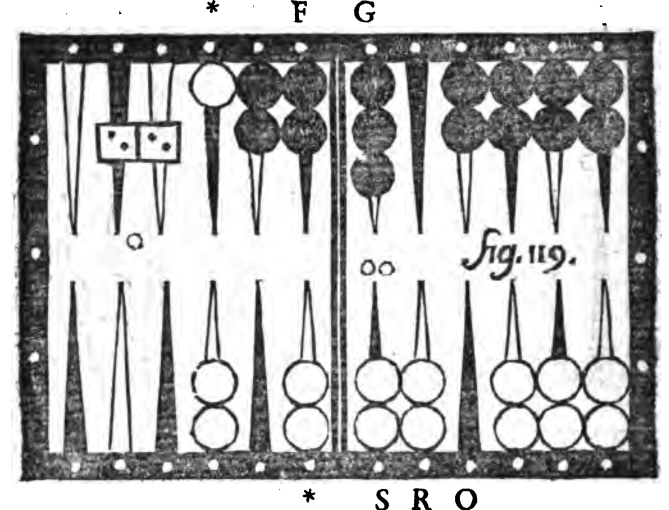




XXX. Damon fait *trois & deux fig.* 117. il bat au retour les deux Dames A, B c'eſt 4. points pour chacune, 8. en tout, & joue ſon coup *tr.* de S, R. en P. Voyez *fig.* 118. à la lettre P.



XXXI. Cloris amene *quines* fig. 118. elle le joue *tr.* de A. en F. & B. en G. Voyez *fig.* suivante aux lettres F. G.



XXXII. Damon fait *double-deux* fig. 119. il joue *tr.* de S. en Q. voyez *fig.* 120. à la lettre Q.

Pousser plusieurs Cases.

Quand deux ou plusieurs cases se touchent mutuellement, & qu'on fait un coup qui transporte la derniere de ces cases immédiatement après la premiere, ensorte qu'elles se touchent encore après avoir joué comme elles se touchoient auparavant, au lieu d'enlever avec la main les deux Dames de cette derniere case pour les porter après les autres, il est permis de pousser toutes les cases à la fois de l'espace d'une Flèche, & quoiqu'elles changent toutes de place, elles produisent le même effet que si l'on eût transporté les deux seules Dames de la derniere case.

Ainsi Damon fig. 119. au lieu de porter les deux Dames S, sur la Flèche Q. pousse les quatre Dames S., R. toutes à la fois, celles qui étoient en S. se trouvent

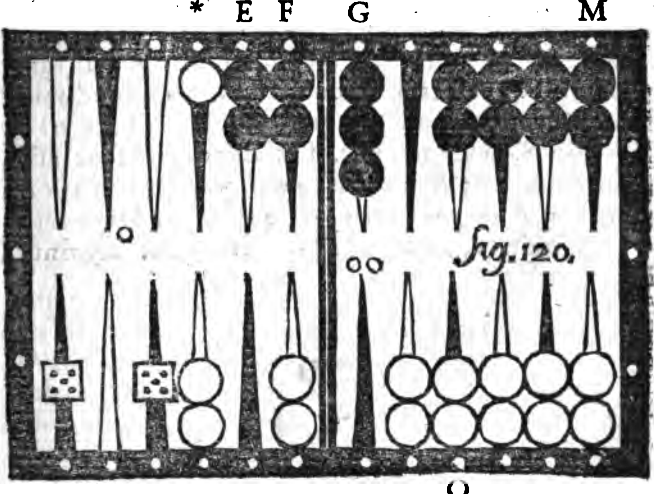
en, R. & celles qui étoient en R. se trouvent en Q. la figure du jeu se trouve la même qu'elle auroit été par le *transport*, & l'on a plutôt fait.

Remarquez qu'on ne *pousse* ordinairement que pour jouer un doublet, parce que par l'égalité de ses points, il a la proprieté de conserver deux Dames dans la même situation respective où elles ont été prises.

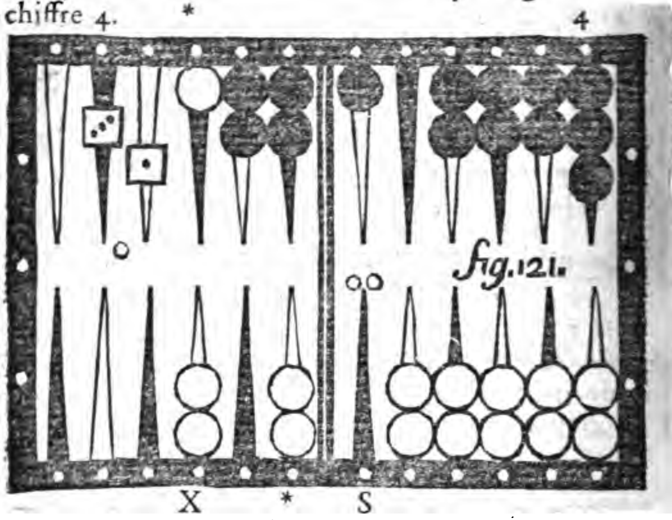
On peut quelquefois *pousser* deux demi-cases, comme si vous faites ambes-as & qu'ayant deux Dames contiguës vous vouliez avancer la derniere immédiatement après la premiere, il suffit de pousser à la fois les deux Dames de l'espace d'une Flèche.

Observation.

Pour *double-deux* on doit pousser deux cases, pour *ternes* trois cases, pour *carmes* quatre cases, & pour *quines* cinq cases. Cette façon de jouer est plus commode que l'autre, & j'ai crû qu'il convenoit de l'expliquer pour ceux qui ne l'ont jamais vûe pratiquer.

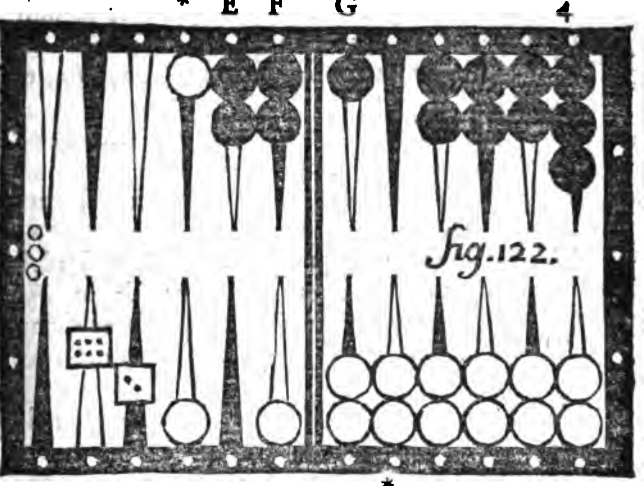


XXXIII. Cloris fait *quines* fig. 120. Ce coup n'eſt pas beau. Elle peut jouer de trois endroits qui ſont E, F, G. mais elle doit jouer de G, ſans balancer. parce qu'elle ſe garde quatre Dames pour remplir qui lui donnent plus d'eſpoir que de toute autre façon. Elle joue donc *tr.* de G. en M. Voyez fig. 121. au chiffre 4.



XXXIV. Damon fait *trois & as* fig. 121. il remplit : c'eſt 4. points & 8. qu'il en avoit en bredouille ſont deux trous qu'il marque, & joue enſuite *tr.* de X, * en S. pour remplir. Les deux jeux ſont aſſez avancés de part & d'autre, pour que Damon eût dû s'en aller, & ne pas courir le riſque de quelques coups de dez traîtres, mais je le fais tenir pour continuer la partie.





XXXV. Cloris fait *six & deux fig.* 122. ce six gâte son Jeu & ne lui laisse qu'une bien foible espérance de remplir. Elle joue *transport* de E. en G. & de F. en 4. voyez *fig.* 123. à la Lettre G. & au chiffre 5.

LES LOIX DU PLEIN.

1. Le *plein* d'un *Jan* quel qu'il soit vaut 4. points par simple, 8. par deux moyens, 12. par trois moyens, 6. par doublet, & 12. par double doublet, ou pour mieux dire chaque Dame qui peut quitter sa place pour aller remplir vaut 4. points par simple & 6. par doublet.
2. Celui qui fait un coup par lequel il peut remplir, & qui ne s'en appercevant pas, joue autrement fait école. Cloris fig. 55.
3. Celui qui s'apperçoit qu'il remplit, & qui joue sa Dame avant que d'avoir marqué ses points fait l'école.
4. Celui qui ayant marqué les points de son *plein* joue ensuite sans remplir, est à l'école, & fait *fausse Case*. Voyez les loix de *fausse Case*.

5. Conserver son *plein* vaut à chaque fois 4. points par simple & 6. par doublet.

6. Celui qui pouvant conserver rompt son *plein*, est à l'école.

7. Celui qui joue sans avoir marqué les points de conservation doit être envoyé à l'école.

8. Celui qui marque pour conserver, & qui rompt ensuite par oubli est à l'école.

9. Celui qui marque pour conserver, & qui réellement n'a pas de quoi conserver fait l'école.

10. Celui qui pouvant remplir de plusieurs façons, oublie d'en marquer quelqu'une, encourt l'école d'autant.

11. Celui qui avant son *plein*, fait un coup qu'il ne peut point jouer, conserve par impuissance, c'est également 4. points par simple & 6. par doublet.

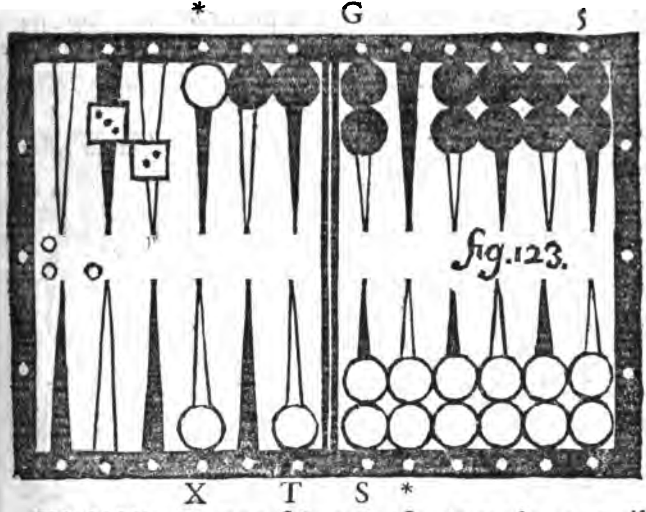
12. Celui qui ne peut rompre qu'en jouant une seule des deux Dames de son coin, conserve par impuissance.

13. Celui qui peut rompre en jouant les deux Dames de son coin, ne pouvant pas jouer d'ailleurs, ne conserve pas, & il est obligé de transporter son coin.

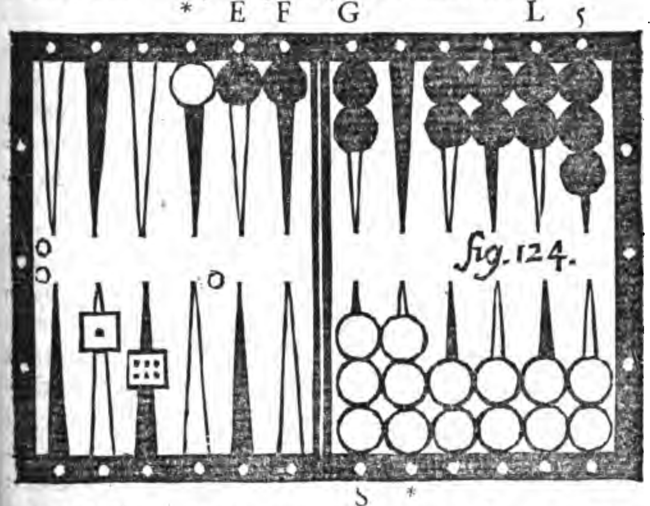
14. Celui qui remplit & rompt dans le même coup ne doit rien marquer, c'est ce qu'on appelle *remplir en passant*, qui ne se marque point.

15. Celui qui remplit par un de ses points, & qui ne peut pas jouer l'autre, même en rompant, remplit réellement, mais l'Adversaire doit marquer deux points.

16. Celui qui peut conserver son petit-Jan en passant une Dame au retour avec les conditions requises, est à l'école s'il ne conserve pas, & l'on peut l'obliger à passer.

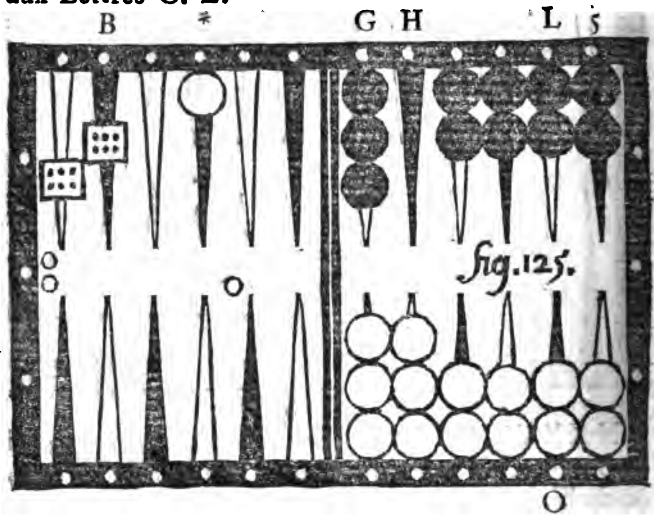


XXXVI. Damon fait *trois* & *deux* *fig.* 123. il conserve, c'est 4. points & joue *transport* de X. en S. & de T. en * voyez *fig.* 124. aux Lettres S. *



XXXVII. Cloris amene *six* & *as* *fig.* 124. très-

mauvais coup. Elle ne peut plus remplir. Elle joue *transport* de E. en L. & de F. en G. voyez *fig.* suivante aux Lettres G. L.

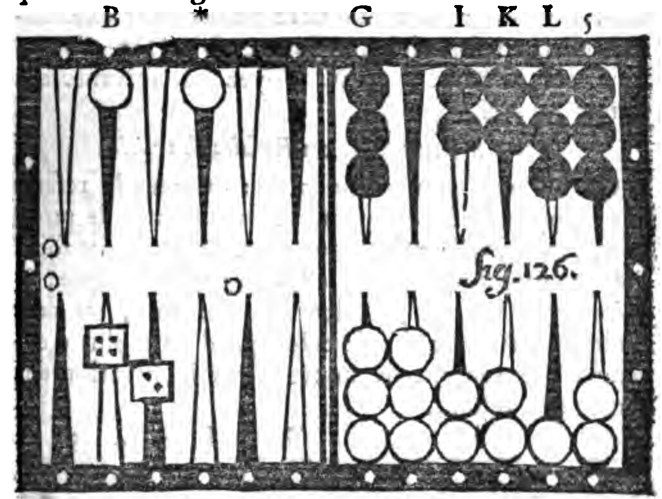


XXXVIII. Damon fait *sonnés* fig. 125. Il ne conserve pas, parce qu'il peut passer au retour en rompant, & s'il croyoit conserver par impuissance & qu'il marquât 6. points, Cloris l'envoyeroit à l'école, & l'obligeroit à passer s'il refusoit de le faire. Damon joue *tr.* de O. en H. *sonnés l'un*, & de H. en B. *sonnés l'autre*. Voyez fig. suivante en B.

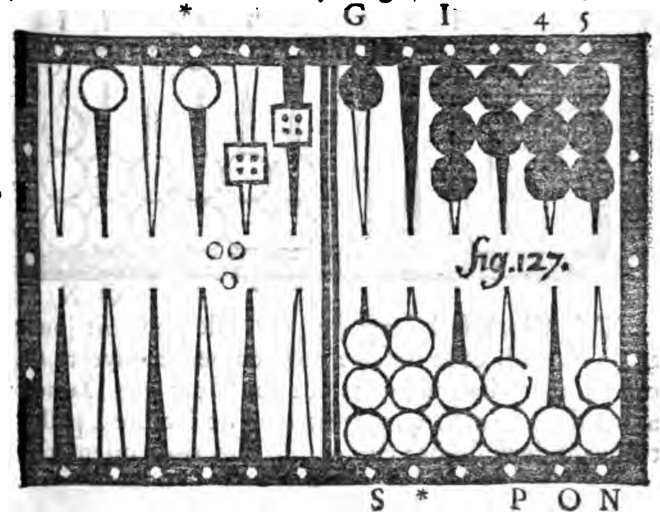
Observation.

Damon pouvoit transporter la case entiere O. en H. parce que Cloris ne pouvant plus remplir son grand Jan, il pouvoit s'y arrêter, & ne se seroit pas découvert en O. mais si vous faites réflexion que Cloris n'a rien, & qu'il reste deux Dames à Damon qui peuvent refaire son plein, vous trouverez qu'il a bien joué. Si Cloris avoit eu 8. points ou même 6. il auroit fallu transporter la case tout entiere pour ne pas s'exposer à donner le coup d'après la par-

tie à Cloris, & la liberté de s'en aller, avec un jeu qui en auroit grand besoin.



XXIX. Cloris fait *quatre & deux* fig. 126. elle bat Damon en O. de K. & de 5. c'est 4. points, elle joue *tr.* de G. en I, L. Voyez fig. suiv. en I, & 4.



XL. Damon fig. 127. amene *carmes* : il remplit pour la seconde fois, c'est 6. points : il bat à faux Cloris de P. en G. c'est quatre points pour elle. Damon marque son plein, & joue ensuite son coup *tr.* de S. en O. & de * en N. Voyez fig. suivante aux lettres O, N.

Remplir deux fois, ou *Refaire son plein.*

Quand on a rompu son *plein* : on peut le refaire une seconde fois, & même une troisieme, le profit en est toujours le même que pour la premiere fois ; c'est pourquoi quand on est obligé de rompre, & qu'on peut le faire par plus d'un endroit, on doit avoir attention de choisir celui qui donne plus d'esperance de remplir de nouveau par la situation des dames qui restent.

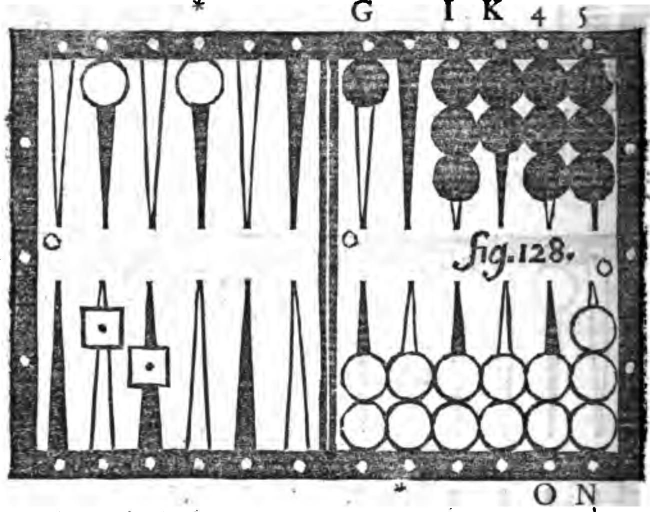


fig. 128.

XLI. Cloris fait *bezas* fig. 128. elle pourroit jouer *tr.* de G. en I. & se défaire de sa dame découverte G. qui peut être battue, mais elle considere que Damon a une *surcase* en N. qui auroit trop de facilité à passer trouvant deux flèches vuides, & elle aime mieux ris-

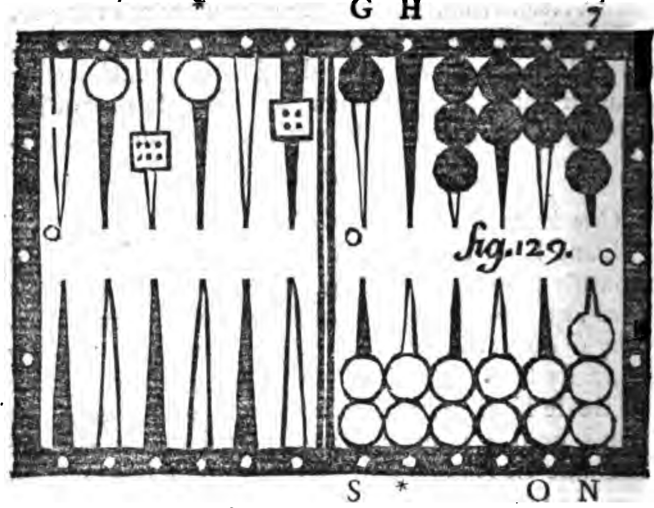
quen d'être battue, & l'obliger probablement à rompre.
Elle pourroit aussi jouer *tr.* de I. en K. & de 4. en 5. mais elle veut se ménager des Dames reculées pour pouvoir jouer de gros points ; ainsi elle se détermine à jouer *tr.* de 4. en 5. Voyez fig. 129. au chiffre 7.

OBSERVATION.

Que les commençans peuvent se dispenser de lire.

Dans l'état où Cloris à mis son jeu fig. 129. Damon n'a pour conserver que *bezas* : *deux & as* : *trois & as*, qu'il peut jouer de ses Dames passées au retour. *Cinq & deux* : *cinq & trois* : *cinq & quatre* : *quines* : *cinq & six* de sa Surcase N. & *cinq & as*, qu'il peut jouer partie de N. & partie dans le retour, c'est en tout *neuf* coups qu'il a pour conserver, & si Cloris eût ôté sa Dame G. Damon outre les neuf coups que nous venons de trouver, pouvoit encore conserver par *sonnés* : *six & as* : *six & deux* : *six & trois* : *six & quatre*, qui font *quatorze* coups en tout. Cloris a donc bien fait de laisser sa Dame G qui ôte à Damon plus du tiers du passage qu'il auroit eu, & d'ailleurs si cette Dame peut être battue, elle peut aussi être battue à faux par *carmes* : *quatre & trois* : *quatre & deux* : & par *ternes*.





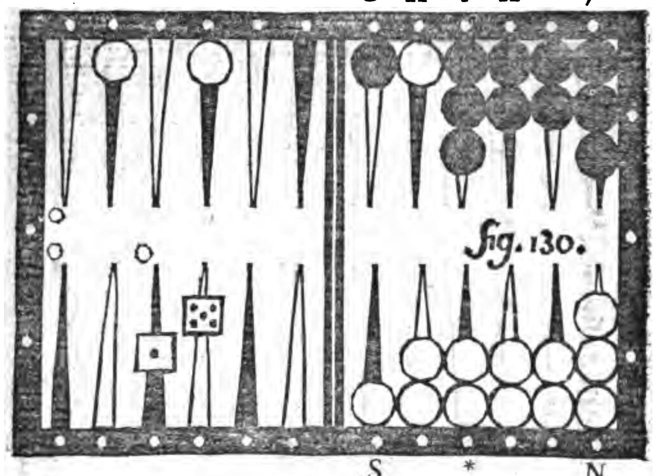
XLII. Damon fait *ſix & quatre fig.* 129. il rompt, & Cloris a lieu de s'applaudir de ce que le hazard eſt tombé ſur un des cinq points qu'elle avoit voulu parer. Damon bat la Dame G. par N. & par * c'eſt 4. points, partie ſimple & 2. ſur l'autre. Il joue enſuite *tranſport* de S. en H. par *quatre & ſix.* Voyez *fig.* 130. à la Lettre H. Il pourroit, & devroit même s'en aller, mais je ſuis forcé de le faire tenir pour jouer un *Jan de retour* juſques au bout.

Se montrer.

Damon étant obligé de rompre & de *ſe montrer*, c'eſt-à-dire, de découvrir une Dame, n'en ayant pas deux à pouvoir jouer à la fois, le fait par l'endroit le plus reculé qu'il lui eſt poſſible pour riſquer moins d'être battu, il auroit pû ſe montrer par O. mais il auroit été battu probablement.



XLIII.

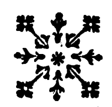


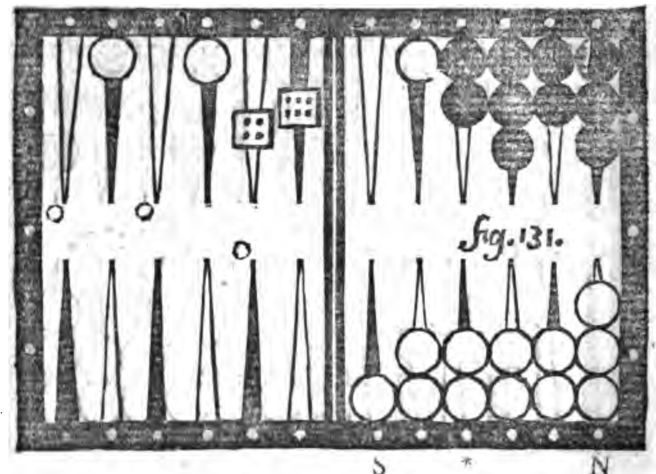
XLIII. Cloris fait *cinq & as fig.* 130. elle bat de G. par *as* la Dame H de Damon, c'eſt 2. points : comme Damon a rompu ſelon ſes vûes, & qu'il eſt hors d'état de pouvoir remplir de nouveau, Cloris ne doit plus laiſſer ſa Dame G. où elle eſt, elle la joue de G. en 7 pour le *cinq* & ſon *as* de I. en K. voyez *fig.* 131. en K. 8.

Après cela Damon marque deux points pour ſa Dame S. battue à faux, & débredouille Cloris.

Dame ſurnuméraire ou ſurcaſe.

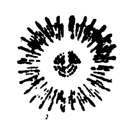
On appelle ſurcaſe ou Dame ſurnuméraire celle qui ſe trouve ſur une Caſe déja faite comme la troiſieme qui eſt en N *fig.* 130.

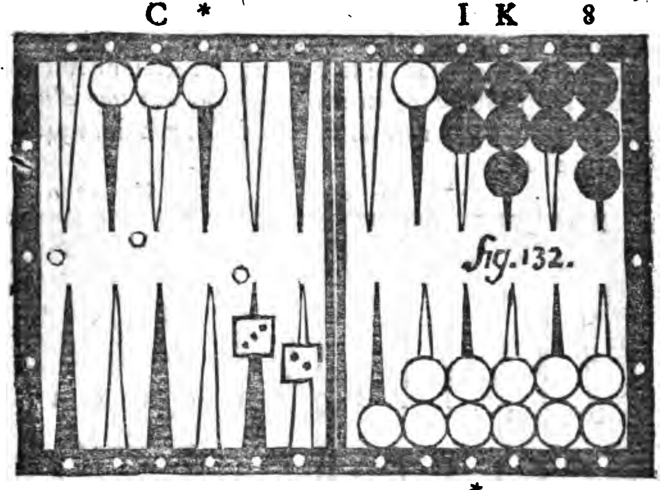




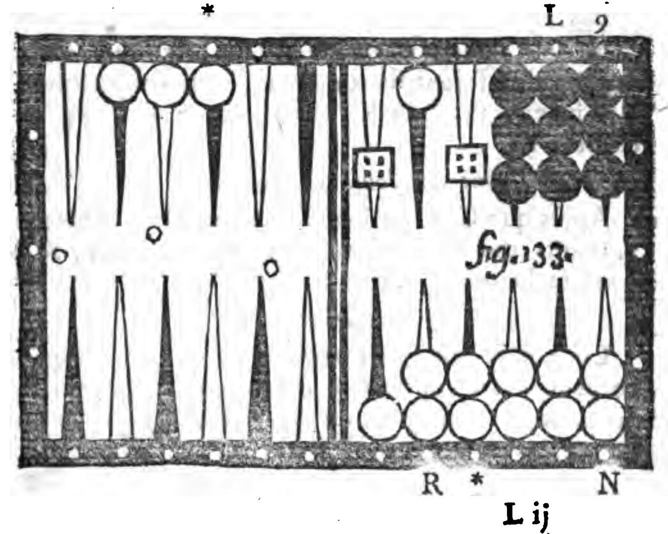
XLIV. Damon fait *ſix & quatre fig.* 131. il pourroit jouer ſa Dame S. mais il ne le doit pas, parce qu'il donneroit paſſage à Cloris. Le riſque d'être battu ne l'effraie pas beaucoup, il eſt vrai qu'il a contre lui *ſonnés*, *ſix & as*, *ſix & deux*, *ſix & trois*, mais il a pour lui *carmes*, *ternes*, *cinq & as*, *cinq & deux*, *cinq & trois*, *cinq & quatre*, *quatre & deux*, *quatre & trois*, qui tous le battent à faux; d'ailleurs Cloris n'ayant que 2. points n'en peut pas faire aſſez dans un ſeul coup pour avoir la partie.

Damon joue ſon coup *tr.* de N. en C. par *ſix & quatre* Voyez *fig.* ſuivante à la Lettre C.

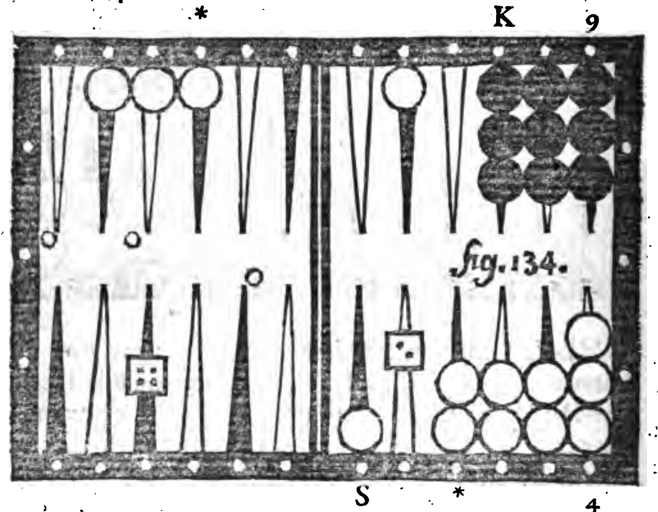




XLV. Cloris fait *trois & deux fig.* 132. elle doit jouer *transport* de I. en L, 8. il est vrai qu'elle facilite par-là le passage de Damon, mais celui-ci ayant 4. points il pourroit faire un trou par *carmes* si Cloris se montroit en I.



XLVI. Damon fait *carmes* fig. 133. il ne convient gueres qu'il quitte ſon coin, parce que Cloris eſt encore bien en état de le battre; il conviendroit encore moins de ſe montrer en R. en jouant *tout d'une*, il doit donc jouer *tr.* de R. en N. Voyez fig. 134. au chiffre 4.



XLVII. Cloris fait *quatre & deux*, fig. 134. Quoique les dez ſoient dans deux tables le coup eſt bon, elle joue le *deux* de K. en 9. Voyez fig. 135. aux chiffres 10.

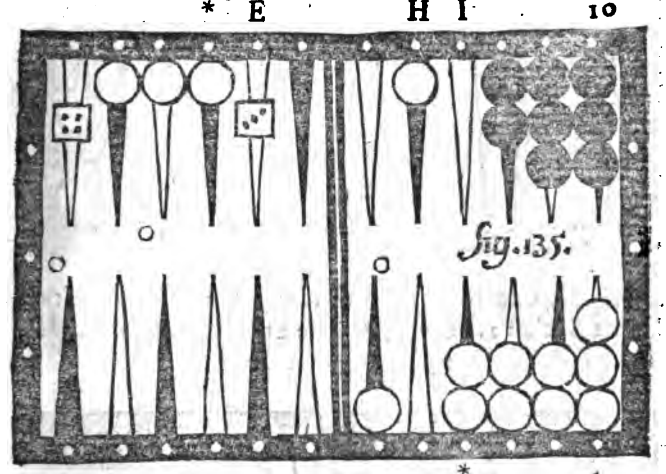
Dame non-jouée ou *Jan-qui-ne-peut.*

Après que Cloris a joué ſon *deux*, Damon marque 2. points pour le *quatre* qu'elle n'a pû jouer, & 2. pour ſa Dame S. battue à faux.

Obſervation.

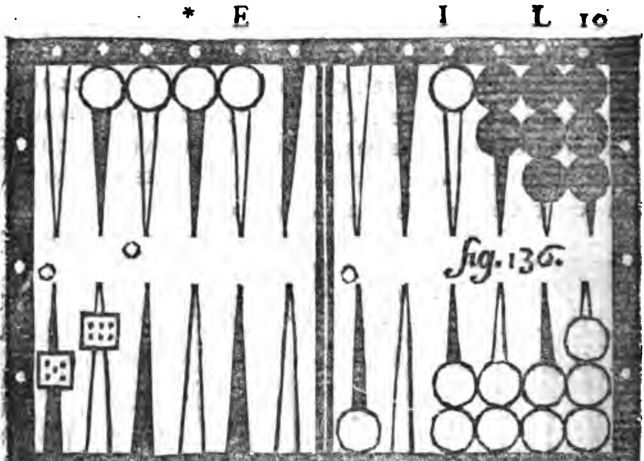
Les points que l'on marque pour les Dames qu'on ne peut jouer vont après tous les autres. Il y a des cas où il eſt avantageux de s'en ſouvenir, par exem-

ple quand il ne manque que deux points à chaque joueur pour marquer un trou, & que celui qui est en premier, c'est-à-dire, celui qui a jetté les dez conserve par impuissance, car alors il marque le trou, & l'autre ne le marque pas, quoiqu'il reçoive les points nécessaires pour cela, parce que les points de Dame non-jouée vont après tous les autres.

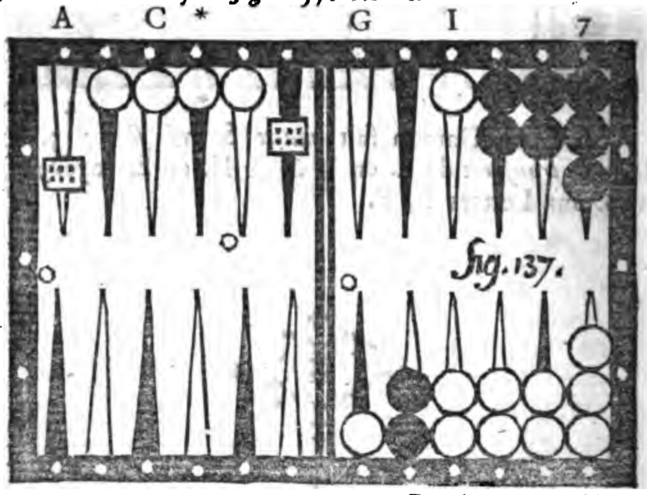


XLVIII. Damon fait *quatre & trois fig.* 135. il le joue *transport* de 4. en I & de H. en E. voyez *fig.* 136. aux Lettres I, E.





XLIX. Cloris fait *six & cinq fig.* 136. elle bat la Dame S. c'est 2. points, & joue ensuite *transport* de L, 10. en R. Voyez *fig.* 137. en R.

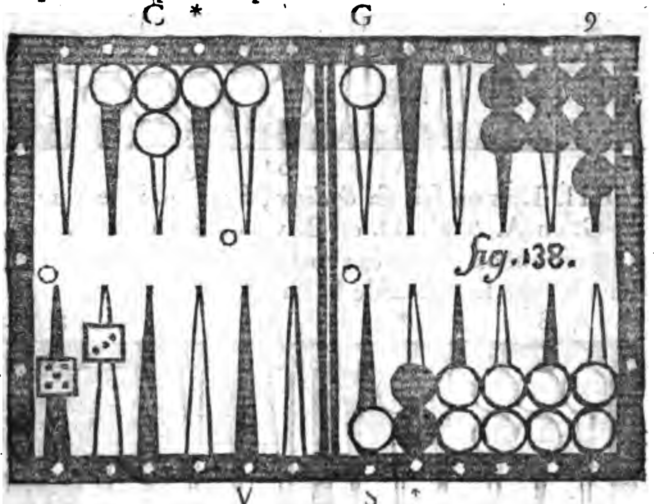


L. Damon amene *sonnés fig.* 137. il le joue *transport*

de N. en G. & de I. en C. voyez 138. G, C.

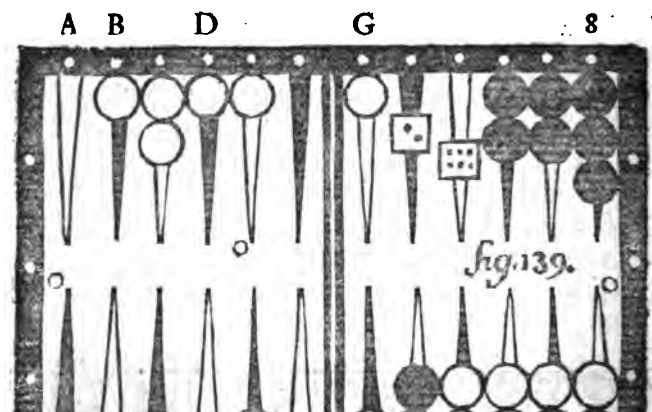
Observation.

Il pouvoit jouer *tout-d'une* de N. en A. mais comme nous avons remarqué plus haut, on doit se conserver des Dames reculées tant qu'on peut, & différer le plus qu'il est possible de remplir les dernieres Cases du *Jan-de retour*. Quand au commencement du *Jan-de-retour* on surcharge beaucoup ces dernieres Cases, on appelle cela *brider son Cheval par la queue*, on court risque de ne pas remplir.

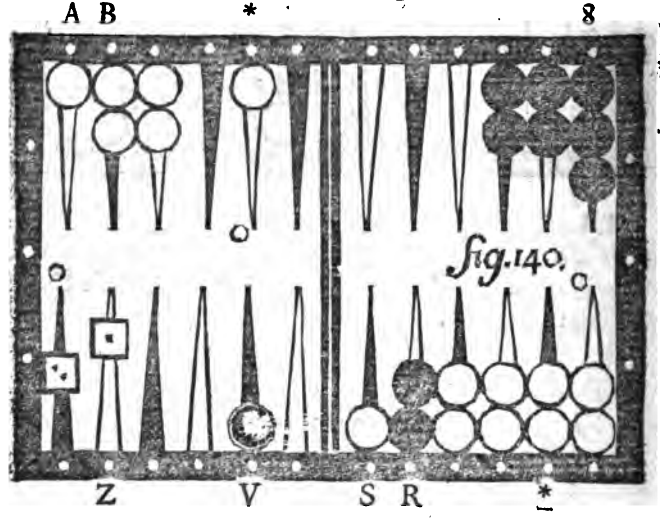


LI. Cloris fait *cinq & trois fig.* 138. elle le joue *tout-d'une* de 9. en V. voyez *fig.* 139. à la Lettre V.... Après quoi Damon marque 2. points pour sa Dame S. battue-à-faux.



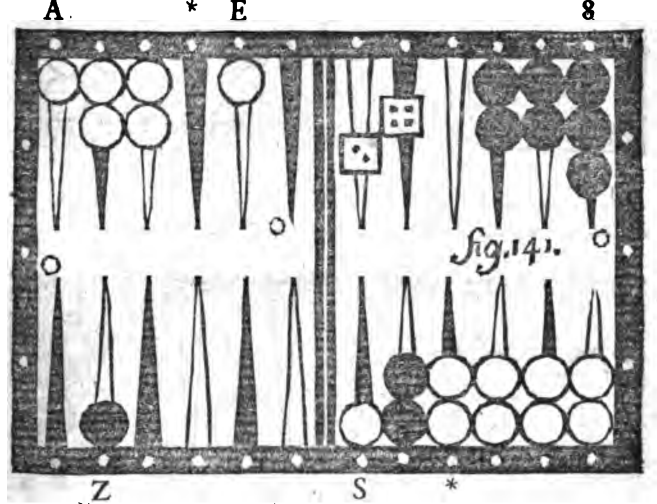


LII. Damon fait *ſix & deux*, fig. 139. il le joue *tr.* de G. en A. & de D. en B. voyez fig. 140. en AB. il auroit mieux fait après avoir joué ſon *ſix* de G. en A, d'avoir joué ſon *deux* de S. en Q.



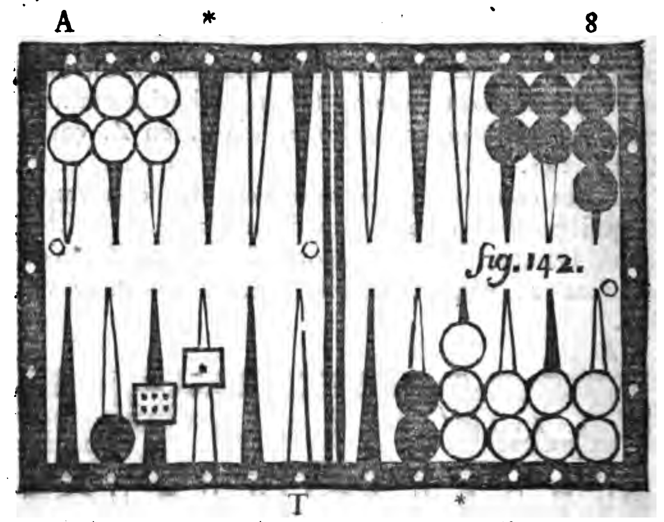
LIII. Cloris fait *deux & as* fig. 140. on dit pour badiner *deux & as n'embarraſſent pas*. Elle bat Damon au retour par *as* de R. en S. ſi Damon l'avoit ôtée le coup précédent, elle ne ſeroit pas battue maintenant. Cloris joue ſon coup *tr.* de V. en Z. voyez Z. fig. 141.

Il faut convenir que le retour eſt bien ennuyant, & qu'il porte peu de profit: depuis la fig. 130. Cloris ni Damon n'ont pas encore fait un trou. Ce n'eſt pas ſans raiſon que les habiles joueurs évitent d'y venir.

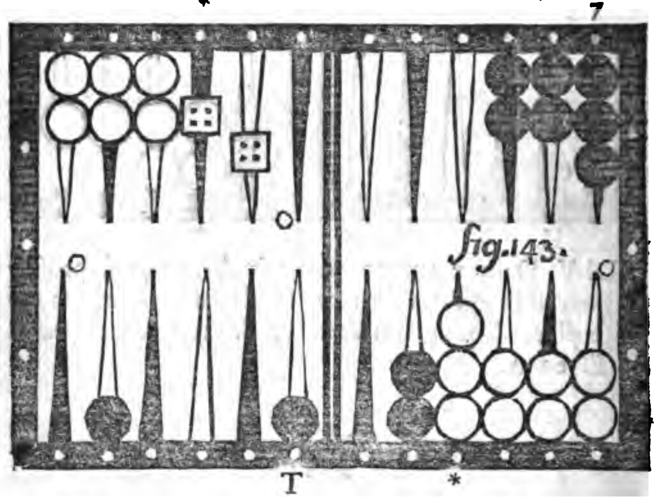


LIV. Damon amene *quatre & deux* 141. il profite de l'occaſion qu'il a de tirer ſa dame S. d'une mauvaiſe place. Il joue ſon *deux* de S. en * & ſon *quatre* de E. en A.





LV. Cloris fait *six & as* fig. 142. elle joue *tout-d'une* de 8. en T. voyez 143. à la lettre T.



LVI. Damon fait *carmes* fig. 143. il eſt forcé de quitter ſon coin, voyez fig. 144. à la lettre I.

LES LOIX DU COIN.

1. On ne peut prendre ſon coin qu'en y portant deux dames à la fois, elles peuvent partir indifféremment, ou d'une même caſe par doublet, ou de deux caſes quelconques par un coup ſimple. Voyez fig. 12. &c.
2. Un joueur peut prendre ſon coin *par puiſſance*, quand il peut porter deux dames à la fois dans celui de ſon adverſaire qui eſt vuide.... fig. 33.
3. On eſt libre de prendre ſon coin ou de ne le prendre pas, excepté dans le cas où pour conſerver ſon *petit-Jan*, on ne peut pas jouer autrement, car pour lors on eſt forcé de le prendre ſous peine de l'école.
4. Quand on peut prendre ſon coin *par effet* & *par puiſſance* tout-à-la fois, on doit le prendre *par effet*, & ſi quelqu'un le prend *par puiſſance*, il fait fauſſe caſe, il eſt obligé de paſſer au retour ſi cela ſe peut, ou de jouer comme l'adverſaire voudra; mais il perd le droit de prendre ſon coin *par effet* ce coup-là.. Voyez *Fauſſe-Caſe.*
5. Pour battre le coin de l'adverſaire, il faut avoir le ſien garni, & que l'autre ne le ſoit pas. C'eſt 4. points par ſimple, & 6. par doublet pour celui qui le bat, fig. 39.
6. On peut battre le coin pluſieurs fois de ſuite juſqu'à ce qu'il ſoit garni.
7. Le coin garni ne peut pas battre le coin vuide s'il n'a que les deux dames néceſſaires... fig. 195. Il y a cependant un exception à faire dont nous parlerons ci-après.
8. Si le coin garni a une dame ſurnuméraire, c'eſt-à-dire, s'il eſt garni de trois, il peut ſervir pour battre le coin vuide conjointement avec une autre dame du jeu.

9. Si le coin garni a deux dames ſurnuméraires, c'eſt-à-dire, ſi outre les deux néceſſaires il en a encore deux autres, pour lors il peut battre ſeul le coin vuide par *ambes-as*.

10. Pour battre les deux coins, qu'on appelle *Jan-de-deux tables*-ou-*Jan-de-deux-coins*, il faut n'avoir que deux dames abattues, que les deux coins ſoient vuides, & faire un coup qui porte ces deux dames ſéparément l'une dans un coin, & l'autre dans l'autre. Ce coup vaut à celui qui le fait 4. p. par ſimple, & 6. par doublet. fig. 91.

Mais quand celui qui n'a que deux tables abattues fait un coup qui porte ſes deux dames chacune dans chaque coin, & que celui de l'Adverſaire ſe trouve garni, alors c'eſt l'Adverſaire qui marque, c'eſt là ce qu'on appelle *contre-Jan-de deux-tables*.

11. Celui qui bat les deux coins, n'ôte pas le droit à l'autre de les battre à ſon tour aux mêmes conditions.

12. Celui qui a ſon coin garni n'ayant que ces deux ſeules dames abattues, & qui fait un *as* ou *ambes-as*, bat le coin vuide de l'adverſaire, 4. p. par ſimple & 6. par doublet, c'eſt ce qu'on appelle *Jan-de-mezeas*, ou *les as du coin*. *fig.* 193.

13. Mais ſi dans le cas précédent le coin de l'adverſaire ſe trouve garni, le premier le bat à faux, & l'adverſaire doit marquer. C'eſt là ce qu'on appelle *contre-Jan-de mezeas*.

14. Quand on paſſe au retour, il n'eſt jamais permis de prendre le coin vuide de l'adverſaire quand même il ne pourroit plus le reprendre... fig. 146.

15. En paſſant au retour on ne peut pas tirer une dame du-coin qu'on ne les tire toutes deux à la fois fig. 144.

16 Une dame ſeule pour paſſer au retour peut ſe repoſer ſur le coin vuide de l'adverſaire, pourvû qu'elle n'y reſte pas.

17. Le coin dégarni peut être battu à la maniere ordinaire, fig. 146.

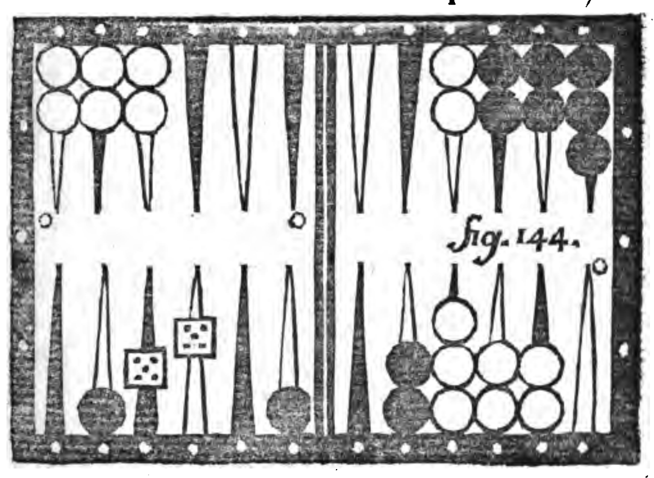
18. Quand on a quitté ſon coin, on peut le reprendre à la maniere ordinaire, c'eſt-à-dire, *par effet*, ou *par puiſſance* ſi celui de l'adverſaire eſt vuide. f. 150.

19. Le Jan de retour n'a point de coin qui ſoit ſujet aux regles ci-deſſus, on peut placer indifféremment une ou deux dames de l'ancien talon de l'adverſaire... fig. 140.

20. Celui qui remplit ſon Jan-de-retour de deux ou trois façons, ſavoir *en effet* par une ou deux dames qui peuvent chacune aller occuper la place vuide, & *par puiſſance* par une dame de ſon coin qui ne peut pas ſortir ſeule, ne doit marquer que pour celles qui peuvent remplir en effet, & ne rien marquer pour celle du coin, fig. 249.

21. Celui qui ne peut jouer ſon coup qu'en paſſant ſon coin au retour, eſt obligé de le faire, ſi les conditions requiſes s'y trouvent... fig. 248.

* I 7


Fig. 144.

R *

LVII. Cloris amene *quines* fig. 144. elle le joue *tr.* de 7. en R. *voyez fig.* 145. *au chiffre* 4.

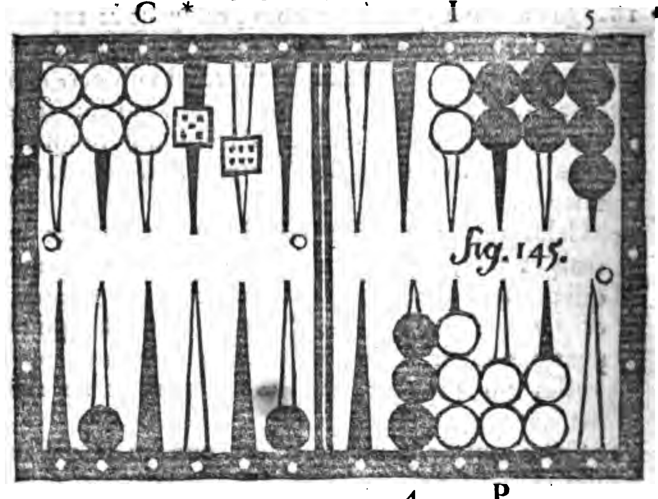
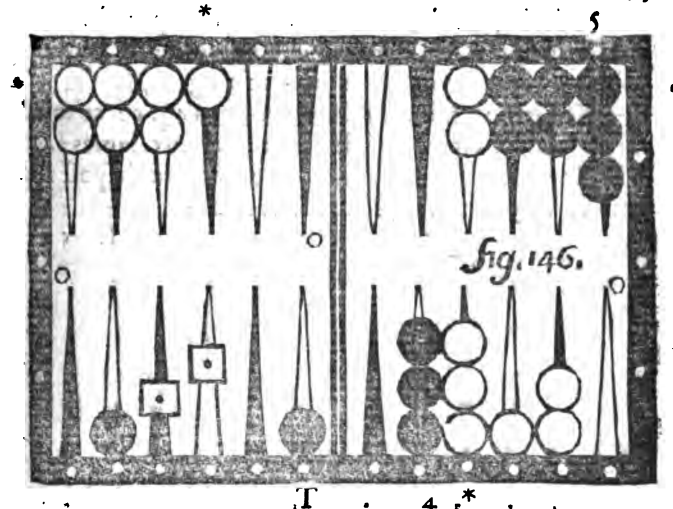


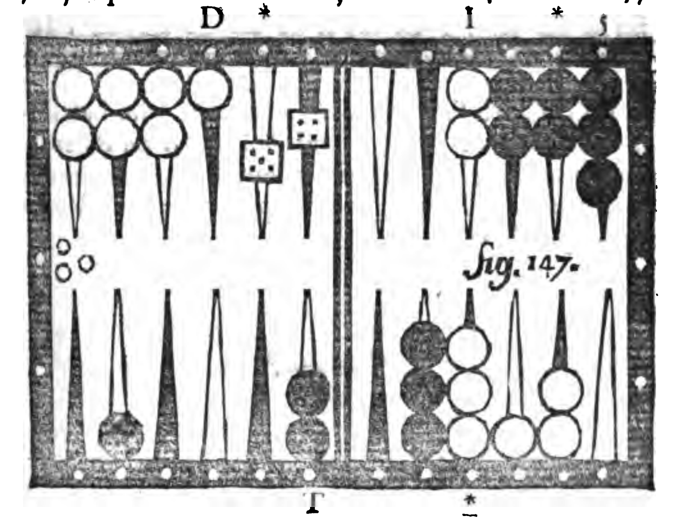
Fig. 145.

LVIII. Damon fait *ſix-cinq*, fig. 145. il pourroit jouer *tr.* de I. en *, C. Mais il y auroit une dame de paſſée quant-au-plein qui ne pourroit plus lui ſervir pour faire ſon Jan-de-retour; il aime mieux jouer *tr.* de P. en *. voyez fig. 146. à l'étoile.



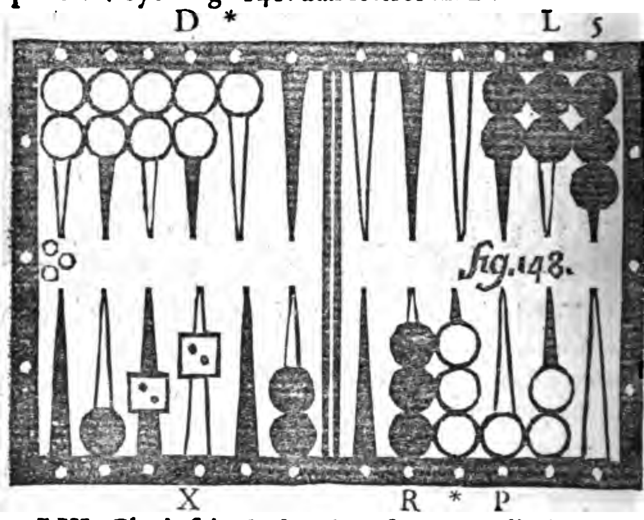


LIX. Cloris amene *Bezet*, fig. 146. Elle bat le coin par doublet, c'est 6. p. elle marque un trou, & devroit s'en aller, mais je la fais tenir pour traîner le jeu jusques au bout. Elle joue *tr.* de 4. en T. 147.



S'il étoit permis, comme il ne l'eſt pas de prendre en paſſant, au retour, le coin vuide de l'adverſaire, Cloris auroit pû le faire ici; fig. 146.

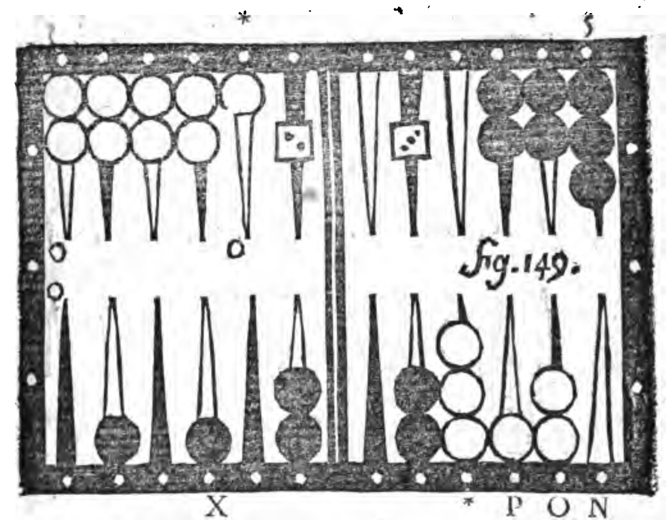
LX. Damon fait *cinq & quatre* fig. 147. ce coup eſt aſſez laid, il eſt obligé de jouer ſes deux dames I. en * D. & celles qui lui reſtent ſont très-peu diſpoſées à paſſer. Voyez fig. 148. aux lettres E. D.



LXI. Cloris fait *double-deux* fig. 148. elle bat Damon de L. en P. C'eſt 4. points & joue *id.* de R. en X. mais elle fait école du coin qu'elle bat, & heureuſement pour elle Damon ne s'en apperçoit point. Voyez fig. 149. à la lettre X.



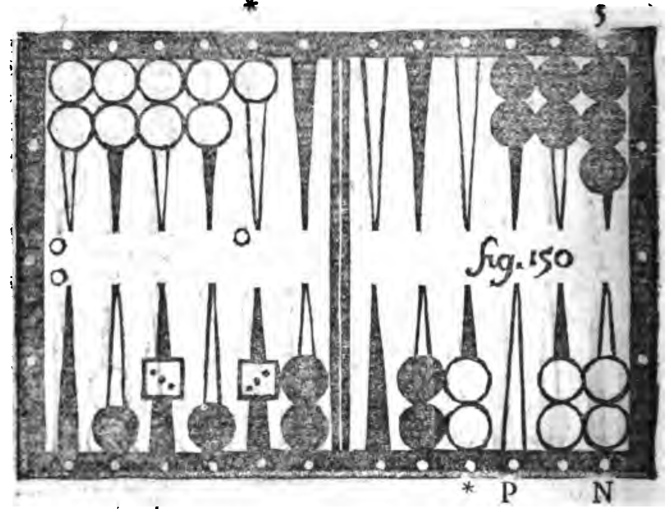
LXII.



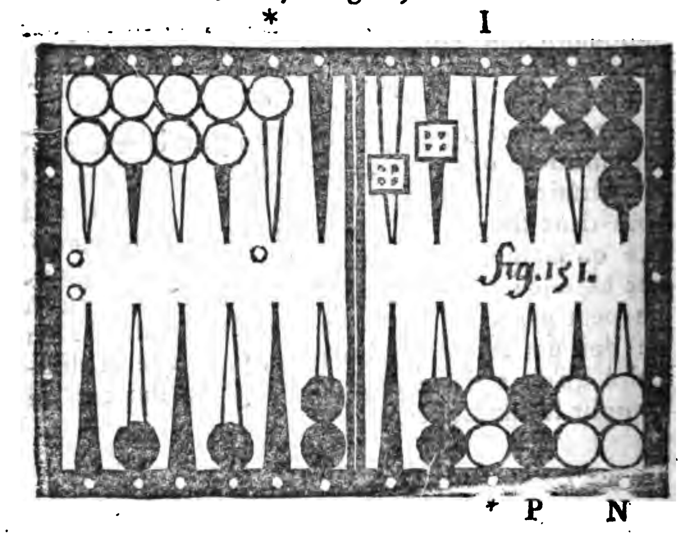
LXII. Damon fait *trois & deux* fig. 149. il ne lui convient pas de jouer ſon coup ſur les dames qu'il a dans ſon Jan-de retour, parce qu'il s'ôteroit l'eſpoir de remplir, il joue *tr.* de *, P. en N. pour reprendre ſon coin.

Reprendre ſon coin.

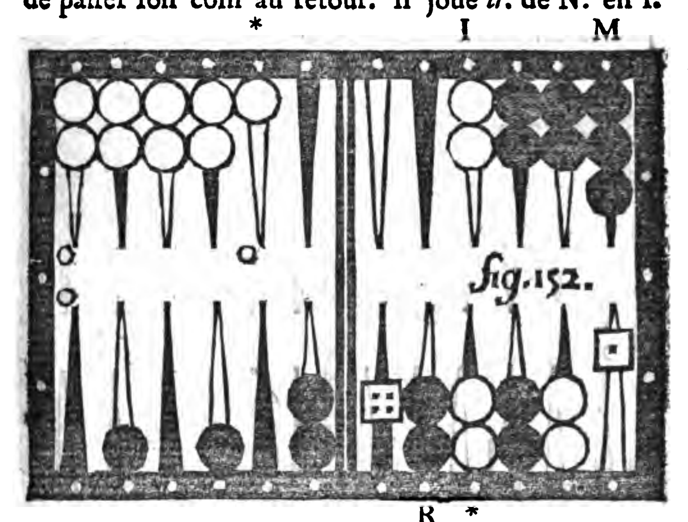
Après avoir quitté ſon coin, on peut le reprendre à la maniere ordinaire, c'eſt-à-dire, par *effet* quand l'adverſaire a le ſien garni, ou par *puiſſance* quand tous deux ſont vuides; mais on ne le doit reprendre qu'autant que la néceſſité le demande, comme, par exemple, quand il riſque d'être battu, ou qu'on ne peut pas jouer autrement, mais hors de-là, on ne doit pas reprendre ſon coin, parce que la difficulté qu'on a de le quitter, empêche ſouvent de remplir le Jan-de retour.



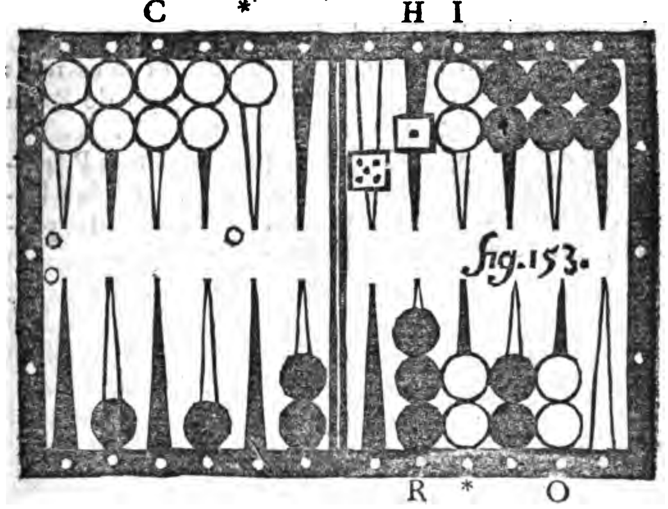
LXIII. Cloris amene *Ternes* fig. 150. elle joue *tr.* de 5. en P pour empêcher Damon de passer ses deux dames *, Voyez fig. 151. à la lettre P.



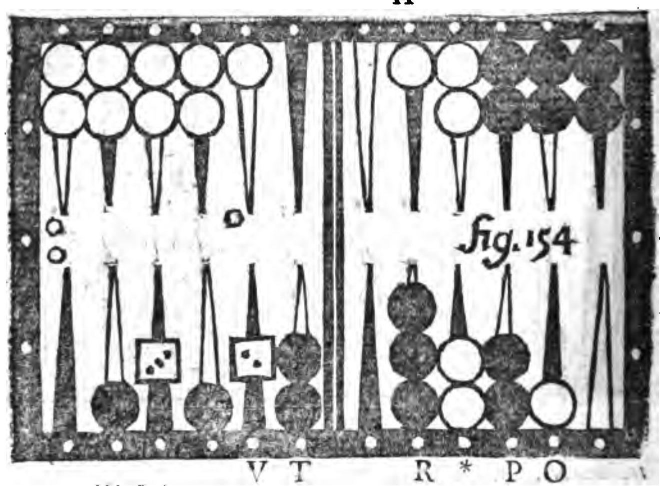
LXIV. Damon fait *Carmes* fig. 151. il eſt forcé de paſſer ſon coin au retour. il joue *tr.* de N. en I.



LXV. Cloris fait *quatre & as* fig. 152. elle joue *tr.* de M. en R. voyez fig. 153. à la lettre R.



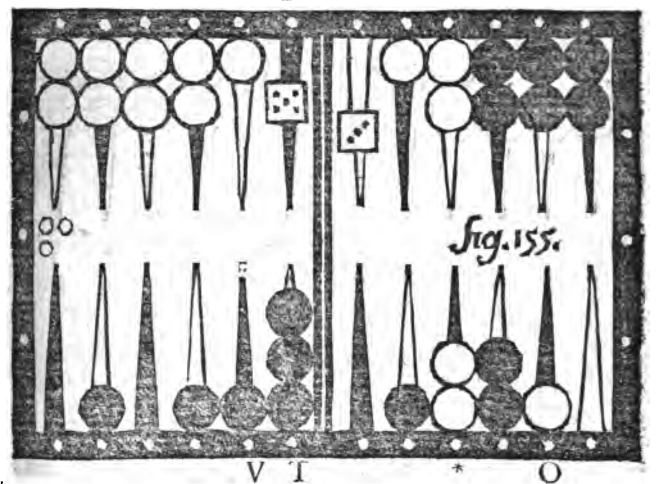
LXVI. Damon fait *cinq & as* fig. 153. s'il jouoit son coup *td.* de I. en C, il passeroit une dame qui pourra lui servir à remplir. Il aime mieux se découvrir en O. il joue *td.* de O en H. voyez f. 154. en H.



LXVII. Cloris fait *trois & deux* fig. 154. elle bat le coin, & la Dame O. de deux façons, c'est 8. points & 4. qu'elle en avoit en bredouille font deux trous qu'elle marque, & joue son coup *transport* de R. en T, V. voyez fig. 155. aux Lettres T, V.

Remarquez qu'elle ne joue pas ses Dames P. parce qu'elles peuvent suivant l'occurence empêcher Damon de passer, & parce qu'étant éloignées, elles peuvent lui servir à jouer quelque gros point.





LXVIII. Damon fait *cinq* & *trois* fig. 155. il profite de l'occasion de passer sa Dame O. qui étoit découverte & la joue *tout-d'une* de O. en F. voyez fig. 156. à la Lettre F.

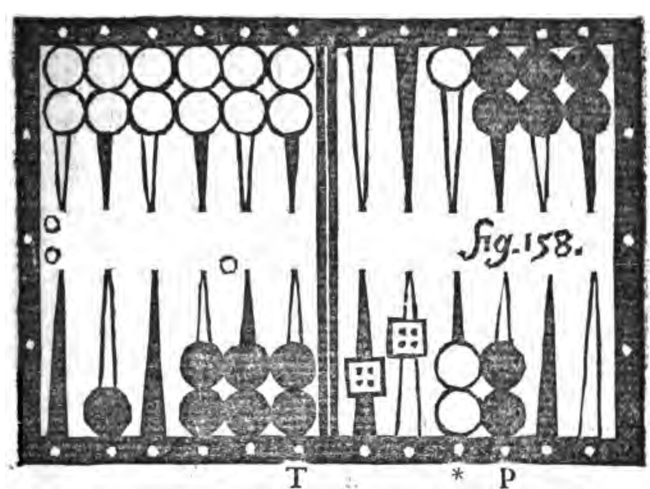
Faites attention à la lenteur du retour & au peu de profit qu'on y fait. Depuis que Cloris & Damon ont commencé de passer au retour, ils n'ont fait entre-eux-deux que deux ou trois trous, & ils auroient eu le tems au Jeu ordinaire d'achever une partie un peu favorable à l'un ou à l'autre. On a donc bien raison d'éviter le retour tant qu'on peut, ou de l'abandonner au premier trou, quand on l'a commencé sans dessein. Je ne prétens pas cependant dire par-là qu'on ne doive jamais le jouer. Il n'est pas toujours ennuyant, il a ses beautés particulieres, il arrive souvent des situations de Jeu très-curieuses, mais elles sont rares, & pour l'ordinaire le Jeu languit.

c'est couvrir de deux Dames chacune les six Flèches du Jeu de l'Adversaire où se trouvoit le talon, comme ici fig. 158. où Damon a son *Jan-de-retour* plein. Le Jan-de-retour se trouve à la même place que le petit-Jan de l'adversaire, mais il se forme par un mouvement contraire comme il est aisé de le remarquer.

Le Jan-de-retour vaut à celui qui le fait les mêmes points que le grand, & le petit-Jan, il ne differe en rien pour *remplir*, & pour *conserver*; s'il y a quelque différence d'ailleurs, c'est en le formant, car on peut faire des demi-cases tant qu'on veut sans risquer d'être battu, parce que les deux Jeux se tournent le dos, pour ainsi dire. J'entends qu'on ne peut pas être battu dans le Jan-de-retour, quand l'Adversaire a tiré toutes ses Dames du petit-Jan, car quand elles sont entremêlées, elles peuvent battre, & être battues à la maniere ordinaire.

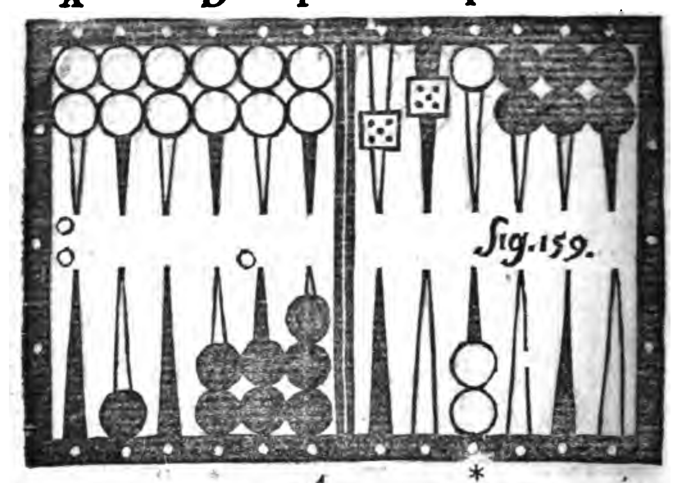
Le Jan-de-retour differe encore du grand-Jan, en ce que celui-ci est sujet aux différentes loix du coin, & le Jan-de-retour ne l'est pas. On peut mettre indifféremment dans l'ancien talon de l'Adversaire, une ou deux Dames à la fois comme on veut, & les en tirer de même.





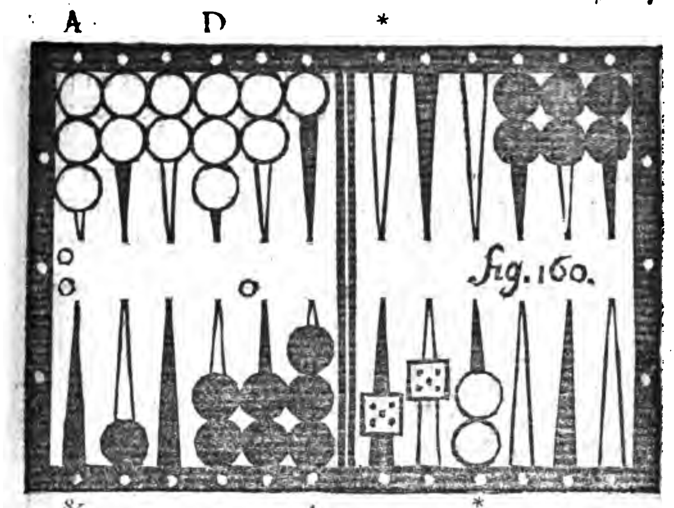
LXXI. Cloris amene *carmes* fig. 158. elle pourroit passer une Case toute entiere, mais pour empêcher Damon, s'il se peut, de passer ses deux Dames qui pourroient lui servir à conserver plus long-tems, elle aime mieux jouer *transport* de P. en T. voyez fig. 159. au chiffre 4.



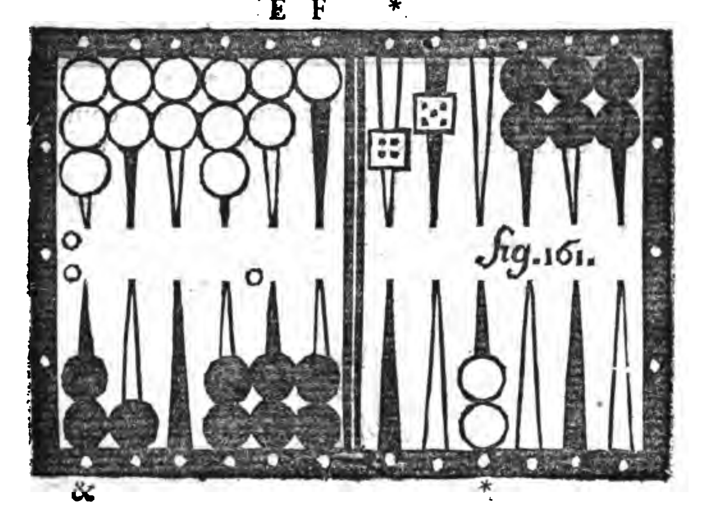


LXXII. Damon fait *quines*. fig. 159. il eſt obligé de rompre, faute de pouvoir jouer ſes deux Dames *. & Cloris doit s'applaudir avec raiſon de s'être oppoſée ſi conſtamment à ſon paſſage. Damon joue *tranſport* de I. en D. & de F. en A. pour ſe ménager, s'il eſt poſſible, une occaſion de remplir de nouveau pour les Dames qui lui reſtent.



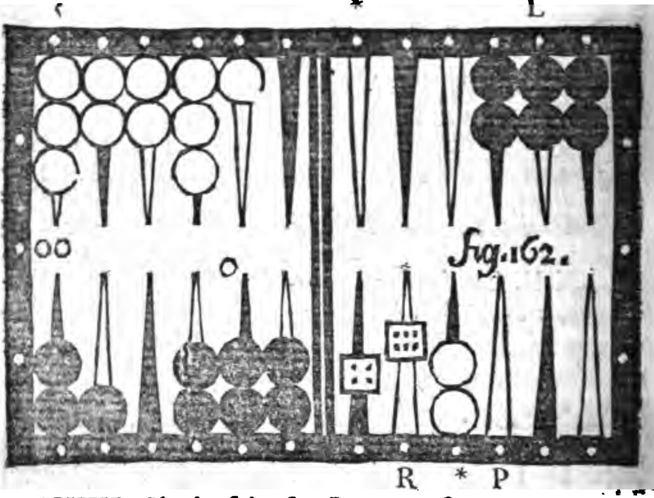


LXXIII. Cloris fait *quines* fig. 160. elle persiste à vouloir empêcher le passage de Damon, afin de le mettre par-là hors d'état de refaire son plein, & pour cela elle joue *transport* de 4. en &, voyez fig. 161. en &.

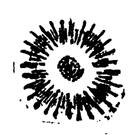


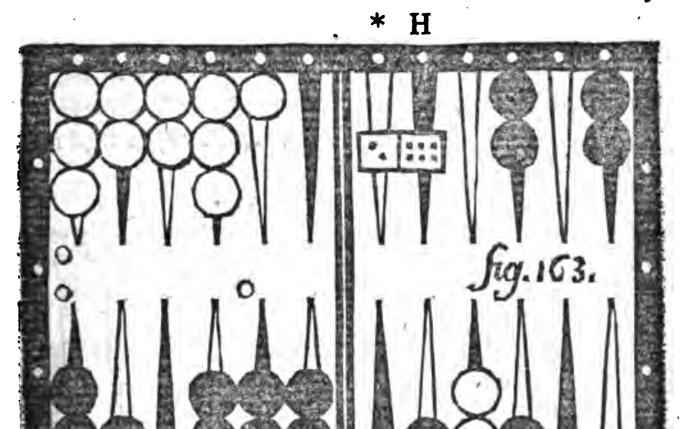
LXXIV. Damon fait *cinq & quatre* fig. 161. il ne peut point encore jouer aucune de ſes deux Dames *. il eſt obligé de détruire toutes ſes eſpérances en paſſant ſes deux Dames E, F. comme vous pouvez voir fig. 162. au chiffre 5.

Il a parfaitement répondu pour ſon malheur aux vues que Cloris s'étoit propoſées, de le faire rompre, & de le mettre hors d'état de pouvoir ſe refaire.

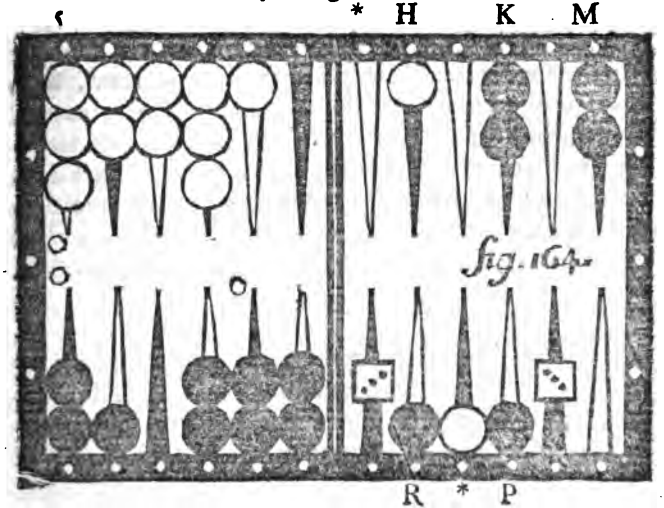


LXXV. Cloris fait *ſix & quatre* fig. 162. comme elle n'a plus déſormais à craindre que Damon refaſſe ſon *plein*, elle n'a plus de motifs, pour retenir plus long tems les deux Dames *. ainſi elle joue *tranſport* de L. en P, R. voyez fig. 163. aux Lettres P, R.





LXXVI. Damon fait *six & deux* fig. 163. il est dur pour lui de ne pouvoir passer qu'une de ses deux Dames *. & d'y laisser l'autre découverte en danger d'être battue, mais il est forcé à le faire. Il joue *tout-d'une* de *. en H. voyez fig. 164. à la Lettre H.



LXXVII. Cloris amene *ternes* fig. 164. elle bat Damon de K. en *. par doublet, c'est 4. points qu'elle marque, & ne prend pas garde qu'elle bat aussi le coin. Elle profite de l'occasion qu'elle a de quitter son coin : elle joue *transport* de M. en P. voyez fig. 165. à la Lettre P.

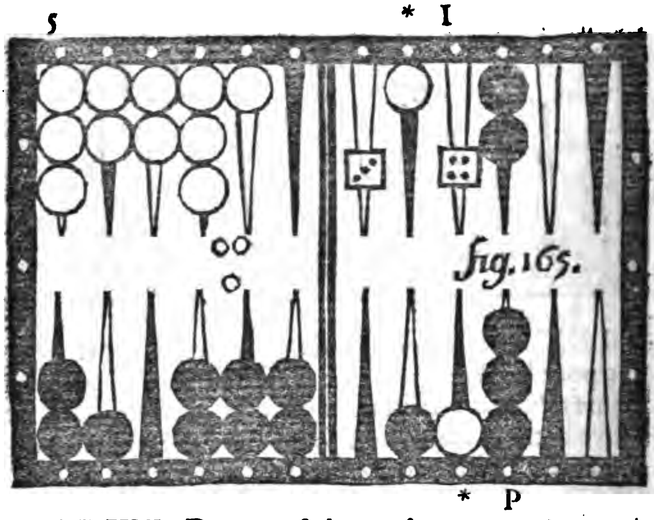


Fig. 165.

LXXVIII. Damon doit extrêmement s'ennuyer dans cette partie, je m'y ennuye à mon tour, & je compte que le lecteur s'y ennuye de même ; mais il me faut indispensablement suivre le jeu jusqu'à la sortie des Dames, afin qu'on puisse y avoir recours dans l'occasion ; car on peut quelquefois être engagé dans un Jan-de-retour sans le vouloir, & se voir obligé de le suivre, faute d'avoir des occasions de s'en-aller.

S'en aller d'accord.

Il arrive souvent qu'après avoir commencé un retour, les deux Joueurs conviennent ensemble de s'en-aller au premier trou ; souvent même dans le jeu ordinaire, lorsque les avantages paroissent égaux, &

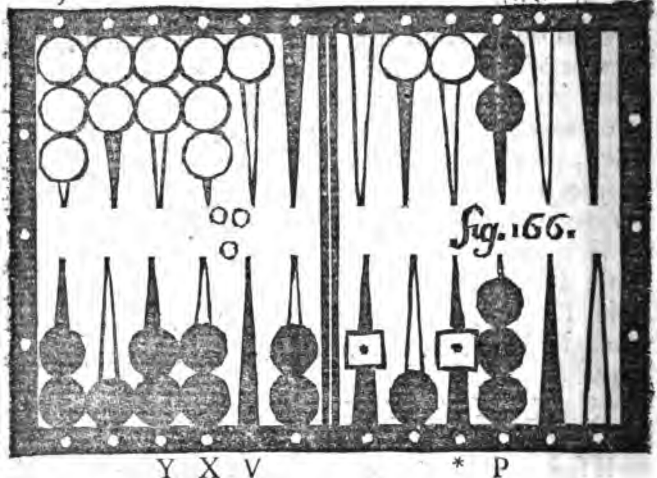
qu'on craint mutuellement *le retour*, on permet à celui qui finit un trou de points *donnez* ou d'*écoles*, de s'en-aller contre la regle générale: cela est permis, celui qui s'en-va de la sorte, joue le premier à la reprise suivante; mais on doit éviter ces façons de s'en-aller, parce qu'il arrive souvent, que celui qui vient ensuite à perdre la partie, s'imagine que son malheur est venu de-là; & se livre à des regrets inutiles.

Damon est si ennuyé de ce jeu, qu'il ne voit pas la faute de Cloris, & jette les dez sans l'envoyer à l'école. Il amene *quatre & trois* fig. 165. il joue *tout-d'une* sa Dame *. en I. pour l'ôter d'une mauvaise place.

AVIS AU LECTEUR.

Il faut supposer ici que Damon ayant joué son coup de *. en I. il arrive un inconvénient, un domestique mal-à-droit remue imprudemment le Tablier, les Dames se dérangent: les joueurs qui ont une idée assez fraîche de leur jeu, les remettent toutes à leur place, excepté les deux qui sont en Y. fig. 166. lesquelles devroient être en V. suivant la fig. précédente, ensorte que les trois cases de suite T, V, X. devroient être garnies, & la flèche Y. devroit être vuide; mais comme cette petite différence n'intéresse point l'essence du jeu, & qu'on s'en est apperçu trop tard pour pouvoir y remédier, je prie le Lecteur de me passer cette supposition qui influe dans tout le reste de la partie.





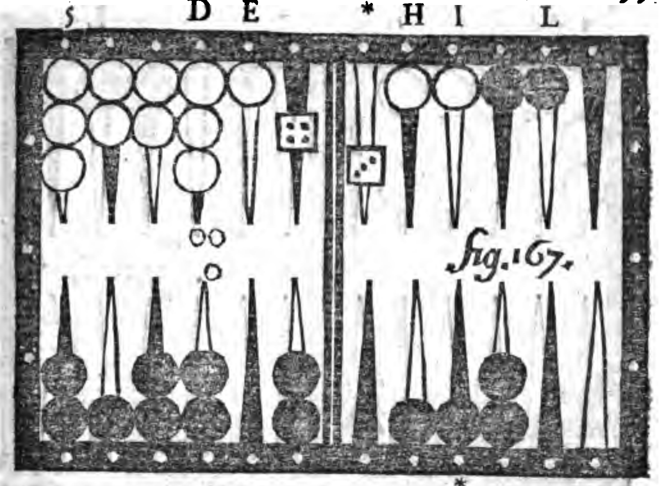
LXXIX. Cloris amene *Bezas* fig. 166. elle le joue *tr.* de K. en L. & de P. en *. Voyez fig. 167. aux lettres L *.

Etendre son jeu.

Cloris en jouant de la sorte, cherche à étendre son jeu, c'est-à-dire, qu'elle distribue ses Dames en autant de Flèches qu'elle peut pour se ménager plus d'occasions de remplir son Jan-de-retour à sa fantaisie. On pratique aussi cette façon de jouer au commencement d'une partie, on étend son jeu pour pouvoir facilement faire des cases dans le *grand-Jan*, mais dès que l'adversaire est assez avancé pour pouvoir vous battre probablement, vous devez vous couvrir en commençant toujours par les Dames les plus à portée de la batterie.



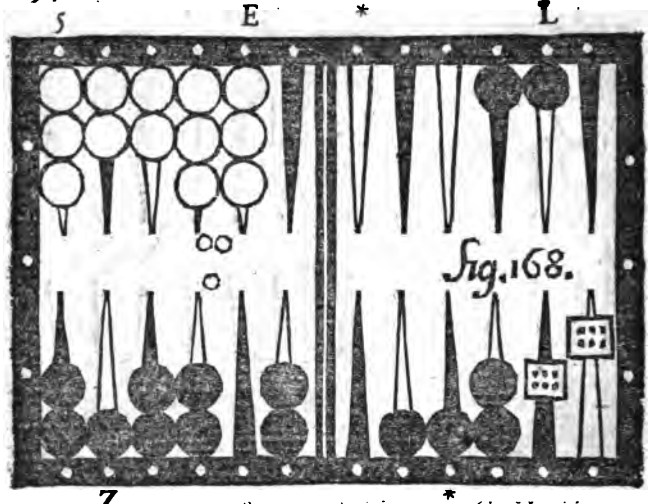
LXXX.



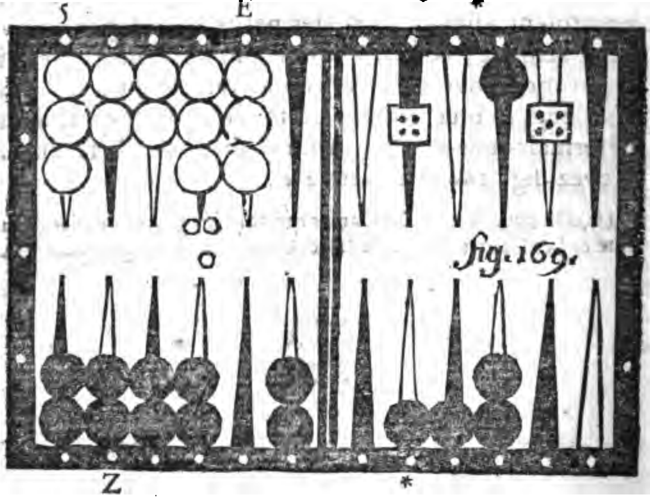
LXXX. Damon fait *quatre & trois* fig. 167. il eſt maintenant de ſon intérêt d'avancer ſes Dames *reculées* H, I, (*) pour qu'elles ne perdent pas l'occaſion de ſortir quand elle ſe préſentera. Il pourroit jouër *tranſport* de E, D, en 5. mais ces mêmes Dames pourront ſortir dans une autre occaſion par quelque point excédant, au lieu que les deux Dames qu'il a en H, I. pourroient eſſuyer bien des petits points pour arriver à la ſortie, & Damon doit profiter d'un coup qui les avance toutes deux conſidérablement, & qui d'ailleurs le met en état de ſortir, parce qu'il aura déſormais tout dedans. Ainſi il joue *tr.* de I, H. en E. Voyez fig. 168 à la lettre E.

(*) On appelle ainſi les Dames qui ſont les plus éloignées de la ſortie. Les Dames E. fig. 168. de Damon ſont les plus reculées.





LXXXI. Cloris amene *sonnés* fig. 168. elle a son plein à ménager, & par conséquent elle ne doit pas chercher à rapprocher ses Dames, comme fait Damon, qui ne demande qu'à sortir; ainsi Cloris pour se conserver un plus grand nombre de Dames reculées joue *tout-d'une* de L. en Z. Voyez fig. 169. à la let. Z.



LXXXII. Damon fait *cinq & quatre* fig. 169. il le joue *transport* de E. sçavoir le *quatre* de E. en 5. & le *cinq* dehors. Voyez fig. 170, au chiffre 6. &c.

Sortie des Dames.

Quand on pousse le retour jusques au bout, il arrive qu'après avoir rompu son Jan-de-retour, ou même sans l'avoir fait, on est obligé de tirer les Dames hors du Tablier pour finir, & recommencer après, si la partie n'est pas achevée. Il y a certaines Loix pour sortir qu'il faut expliquer avant que d'aller plus loin.

AVIS

TOUCHANT LA SORTIE.

LE Trictrac, comme tous les autres jeux, a eu son origine, ses progrès & ses variations. On y suivoit plusieurs regles jadis, qui sont abrogées aujourd'hui: de tout tems il a été libre aux joueurs, de faire des conventions réciproques; c'est ainsi que dans un assez court intervalle de tems, nous avons vu ajouter successivement au jeu de Quadrille, *le Médiateur*, *la Couleur-Favorite*, *Petit-Chien*, *Pandoure*, *Barnaba*, *l'indifférent*, &c. Ces nouveautés prennent faveur dans une Ville, s'étendent souvent aux environs, & font quelquefois une sorte de regle particuliere qui devient enfin générale.

Pour revenir à notre sujet, la sortie des Dames se faisoit autrefois de façon qu'on ne les levoit que par défaut, & que l'on jouoit dans le Tablier, à la maniere ordinaire, toutes celles qui pouvoient être jouées. L'objet principal de cet assujettissement étoit de disputer plus long-tems le droit de sortir le premier, & de profiter des 4. ou 6. points qui en dépendent. Un nouvel objet a donné lieu à

une nouvelle méthode. Le *Jan-de-retour* est peu lucratif, par-là même fort ennuyant pour deux Joueurs qui s'y trouvent engagés sans le vouloir. On a cherché la voie la plus courte pour le finir : les deux méthodes ont été pratiquées en même-tems dans différens pays ; mais la derniere a pris enfin le dessus, & doit faire regle désormais, à moins qu'on ne convienne du contraire au commencement du jeu. La premiere se trouve dans la premiere Edition de ce Livre ; j'ai cru devoir dans cette occasion y substituer la seconde, parce que j'ai consulté de vive voix & par écrit les joueurs les plus renommés.

Au reste, comme je respecte infiniment le Lecteur, je crois devoir lui rendre compte de la maniere traînante dont je fais joüer *Damon*, tandis qu'étant maître de choisir les Dés, il semble que je pouvois le faire sortir en 16. coups au lieu de 20. que j'en ai employés. J'étois tellement gêné dans vingt pages qu'il m'a fallu refondre, que je ne pouvois diminuer ni le nombre des *figures*, ni les trous, ni les points, sans risquer de perdre toute la composition du reste du second Tour jusques à la *Figure* 212.

❋❋❋❋❋❋❋❋❋❋❋❋❋❋❋❋❋❋❋

LES LOIX DE LA SORTIE.

1. LA premiere consiste en ce que l'on ne peut point tirer de Dames, que toutes ne soient entrées dans la partie du Tablier où se forme le *Jan-de-retour*. Cela doit s'entendre toutesfois de façon qu'il n'est pas nécessaire que toutes les Dames soient dedans, quand on jette les Dés pour le coup qui doit commencer la sortie, puisque s'il n'en reste qu'une dehors, elle peut entrer par l'un des Dés, & l'on peut dans le même coup en lever une pour l'autre

Dé. Vous en avez un exemple dans la *figure détachée* qui précéde immédiatement la *figure* 180.

2. Par une suite de cette premiere regle, dès qu'il y a deux Dames à entrer, il n'en peut sortir aucune pendant le coup, parce que les deux Dés sont nécessaires pour les introduire.

3. Lorsque le *Jan-de-retour* est rompu, ou même pendant le coup qui le rompt, on tire les Dames conformément aux points des Dés: par exemple, pour *Bezet* on en tire deux de la Flèche qui touche le bord du Tablier. Pour *double-deux* on en tire deux de la Flèche suivante, & ainsi des autres. Ce que je dis des doublets doit s'étendre des points simples, proportions gardées, comme si l'on amène *deux* & *as*; on en tire une de chacune des deux Flèches les plus voisines du bord, &c.

Pour bien entendre les autres loix de la Sortie, il faut considérer tous les points de Dés possibles sous trois différentes dénominations, qui sont les points *sortans*, les points *défaillans*, les points *excédans*, & le mélange de ces trois sortes. Vous en trouverez l'explication détaillée après la *figure* 185.

4. Celui qui pouvant lever une ou deux Dames, joue son coup autrement, ne commet point de faute punissable, il péche seulement contre ses intérêts. Par exemple, *Cloris* (*Fig.* 184.) au lieu de lever les deux Dames Y Z par ses deux points *sortans*, auroit pû n'en sortir aucune, ou bien lever une des deux susdites, & jouer son autre point d'ailleurs, sans que *Damon* eût pu lui trouver à redire.

5. Celui qui pouvant lever une Dame par un point *sortant*, s'oublie d'en prendre une autre ailleurs, ne peut plus en revenir. *Dame touchée*, *Dame jouée*. Par exemple, si *Cloris* (*Fig.* 184.) au lieu de prendre la Dame Y prenoit par mégarde la Dame X, ou la touchoit seulement sans avoir dit *j'adoube*, elle seroit obligée de la jouer pour le *deux* ou pour

trois, & n'en pourroit tirer qu'une des deux que son coup lui permettoit de lever. Il faut cependant excepter de cette regle une Dame *touchée* qui ne pourroit pas sortir. Par exemple, si *Cloris* (*Fig.* 184.) commençoit par toucher une Dame de la Flèche marquée 4. ce ne seroit pas une faute, parce que ces Dames ne peuvent pas sortir par le *deux* ni par le *trois*.

6. Celui qui fait deux points *défaillans* ne doit point lever de Dames, & doit jouer son coup dans le Tablier à la maniere ordinaire. Voyez-en un exemple dans l'explication des points *défaillans*.

7. Il faut excepter de cette regle le cas où les deux points *défaillans* réunis ensemble peuvent jetter *tout-d'une* précisément une Dame sur le bord du Tablier, comme dans l'Observation sur la *figure* 179. La raison en est que cela équivaut à une Dame jouée deux fois de suite, laquelle au second mouvement se trouve sur un point *sortant*, qui peut la mettre dehors. Mais si les deux points *défaillans* réunis ensemble ne font pas un point *sortant*, de maniere que la Dame, au lieu de porter précisément sur le bord du Tablier, le surpasse seulement d'une unité, alors elle ne peut point sortir, à moins que ce ne soit la *derniere*. On doit conclure delà que deux points *défaillans*, qui réunis ensemble équivalent à un point *excédant*, n'ont pas le même droit de faire sortir la Dame la plus reculée, ni aucune autre, à moins que ce ne soit la derniere.

8. L'on ne peut pas lever plus de deux Dames en un coup, quelques nombreux que puissent être les Dés. Voyez la même Observation sur la *figure* 179.

9. Chaque point *excédant* donne le droit de sortir telle Dame que l'on veut, mais la prudence demande sans contrainte qu'on leve la plus reculée. Voyez l'explication de ce terme.

10. Célui qui le premier acheve de sortir, gagne 4. points par simple & 6. points par doublet, qu'il doit marquer avant que de toucher son bois, & le Dé lui reste pour la reprise suivante.

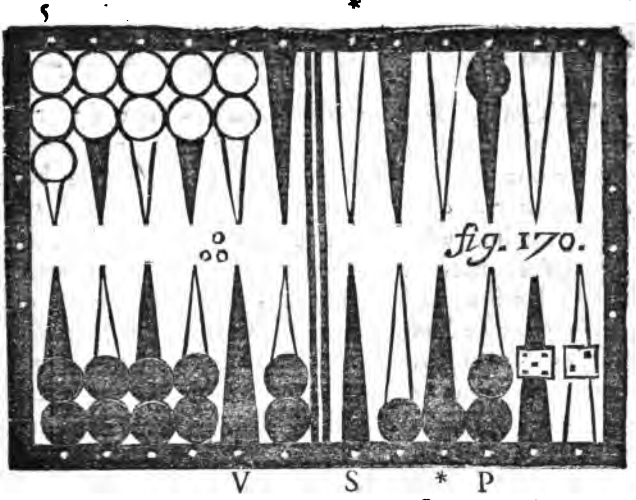
11. Celui qui conserveroit encore son *Plein* du *Retour*, tandis que l'autre acheve de sortir, est obligé de rompre, & de renoncer au profit qu'il en auroit pu tirer.

12. (*Voyez le privilege, page* 207.)

13. (*Voyez la sortie par convention, ci-après.*)

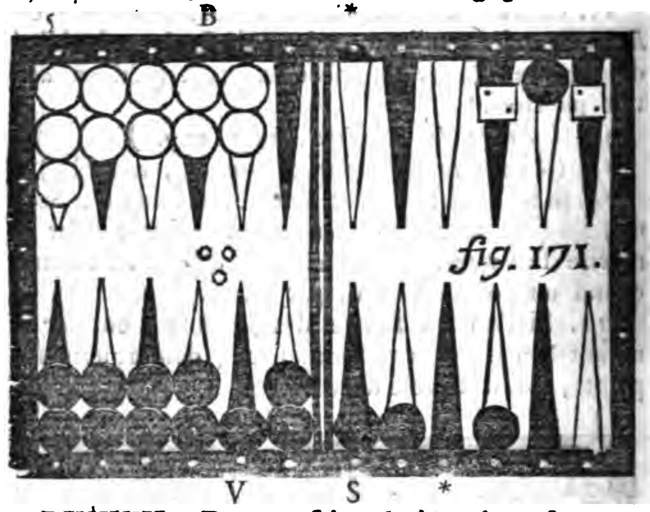
14. Si l'Adversaire avoit des points lors de la Sortie, ils subsistent également après la sortie pour la reprise suivante, parce qu'il n'en est pas ici comme quand un Joueur s'en va par choix.

14. Si l'un ou l'autre des Joueurs, en dégarnissant son jeu pour recommencer, démarquoit ses points, il feroit école d'autant.



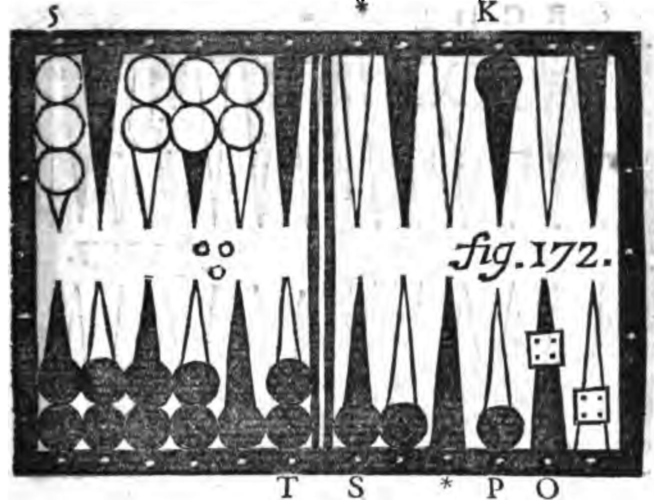
LXXXIII. *Cloris* amene *cinq & deux* fig. 170. elle le joue *transport* de P en V. & de * en S. Voyez *fig.* 171. en S V. C'est d'autant plus le cas d'étendre son jeu pour *remplir* de plusieurs

façons, qu'elle risque moins en le faisant, puisqu'elle ne peut pas être battue. Les jeux se tournent le dos, pour ainsi dire, & cette disposition de retraite mutuelle, n'annonce rien de tragique.



LXXXIV. *Damon* fait *double-deux* fig. 171. il tire ses deux Dames B, lesquelles par *double-deux* vont précisément de leur place sur le bord du Tablier, c'est-à-dire, dehors. Voyez *fig.* 172. où il ne lui reste plus que 11. Dames. Quand je dis qu'on met les Dames dehors, cela signifie qu'on les ôte de la partie du Tablier qui est destinée pour le *Jan-de-retour*: mais pour l'ordinaire, en les levant, on les place dans l'autre partie du Tablier, pour ne pas les laisser sur le bord, ni même sur la Table d'où elles pourroient tomber à terre.

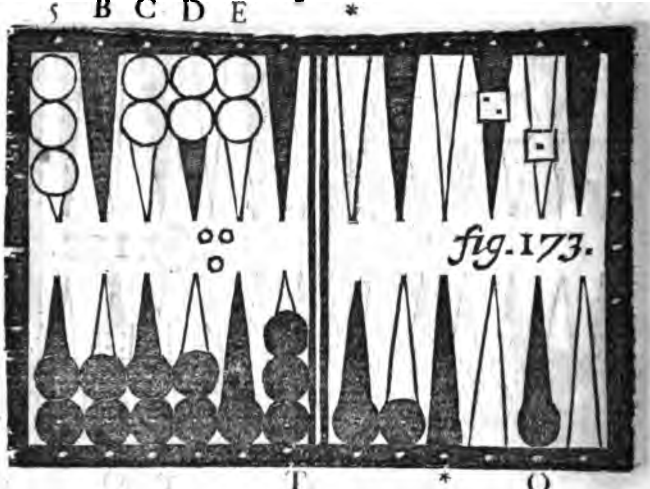




LXXXV. Les Dés de *Cloris* donnent *carmes* fig. 172. Elle pourroit jouer son coup *tout-d'une* de K en S, mais elle aime mieux jouer *transport* de P en T, & de K en O, afin de se donner un *six* pour remplir le coup d'après. Voyez *fig.* 173. aux lettres O T.

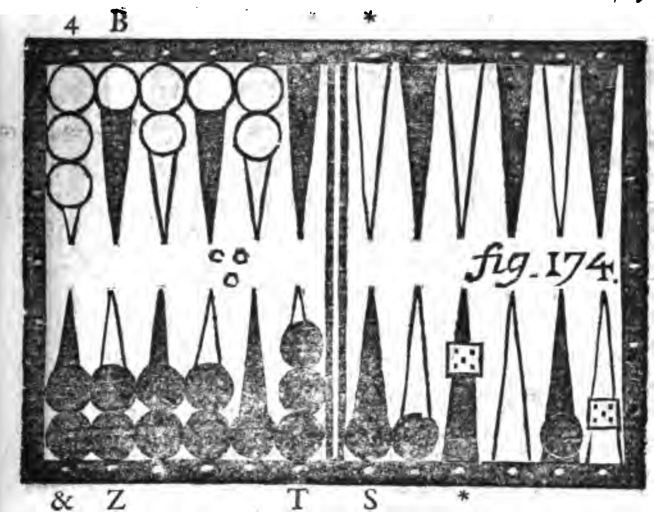
Se donner.

Se donner un point, en terme de Trictrac, pour *remplir* ou pour *battre*, signifie placer une Dame de maniere qu'on en espere plus de profit que de toute autre. Les habiles joueurs mettent leur principale attention à *se donner* les points les plus avantageux. C'est pour cette raison que les Dés leur sont pour l'ordinaire si favorables. Ceux qui en ignorent la cause l'attribuent au hazard, & les connoisseurs en portent un jugement plus avantageux en faveur de ceux qui sçavent cazer à propos.



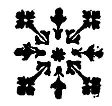
LXXXVI. *Damon* amene *deux & as* fig. 173. la Flèche du *deux* étant vuide, il n'en peut lever qu'une pour cette fois, qu'il prend sur la Flèche marquée 5. & joue le *deux* de D en B. comme on le voit *fig.* 174. aux Flèches B & 4. il auroit pu jouer ce *deux* de E en C; ou bien de C en 5. mais il a mieux fait d'étendre son jeu pour avoir plus d'espérance d'en tirer deux le coup suivant; ce qui est immanquable, à moins qu'il n'amène les doublets *double deux*, ou *carmes*, lesquels doublets sont moins fréquens que les coups simples de même nombre.

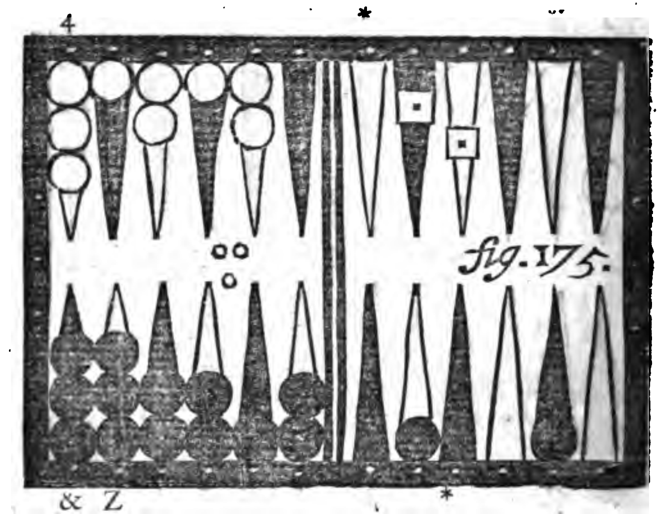
Au reste, cette façon de jouer de D en B, n'est pas ici d'une grande utilité, parce que les deux Joueurs ne sont pas en concurrence de sortie; *Damon* sortira certainement le premier; mais j'ai dû faire cette Observation qui peut servir utilement dans d'autres circonstances. On ne doit rien négliger au Trictrac de tout ce qui peut procurer quelque avantage.



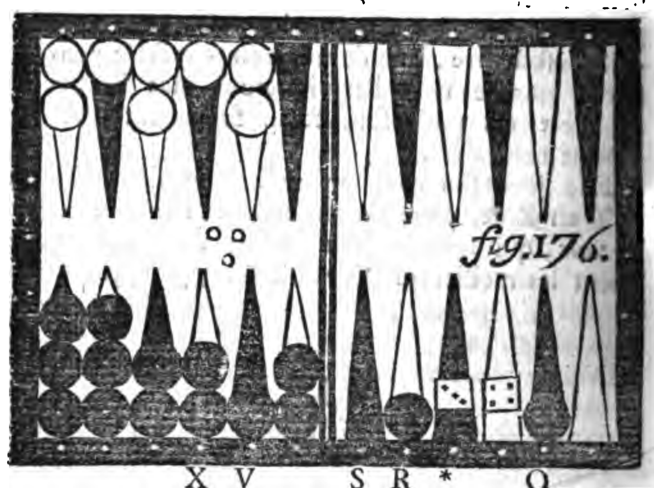
LXXXVII. *Cloris* amene *quines* fig. 174. Elle ne *remplit* pas ; c'eſt un coup des plus malheureux. Elle n'avoit que *carmes*, *quines*, & *cinq* & *quatre* qui puſſent l'empêcher de *remplir*, tandis qu'elle avoit pour ſoi, tous les *ſix* tous les *trois*, tous les *as*, &c. C'eſt-à-dire, que de 36. points qu'elle pouvoit faire, comme nous l'expliquerons plus bas, elle en avoit 32. pour ſoi, & 4. ſeulement qui lui étoient contraires.

Elle joue ſon coup en *paſſant* les deux Dames S T en Z &. pour ſe conſerver toujours le *ſix* & le *trois*, qui ſont les plus reculées, & par conſéquent les meilleures. Voyez Z &. *fig.* 175.





LXXXVIII. *Damon* fait *Bezas* fig. 175. il en tire deux de la Flèche 4. Voyez la fig. 176. où il ne lui en reste plus que huit.

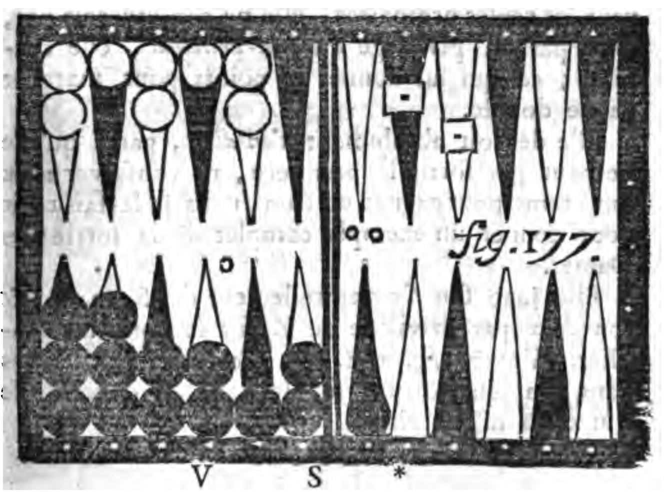


LXXXIX. *Cloris* fait *quatre & trois*, fig. 176.

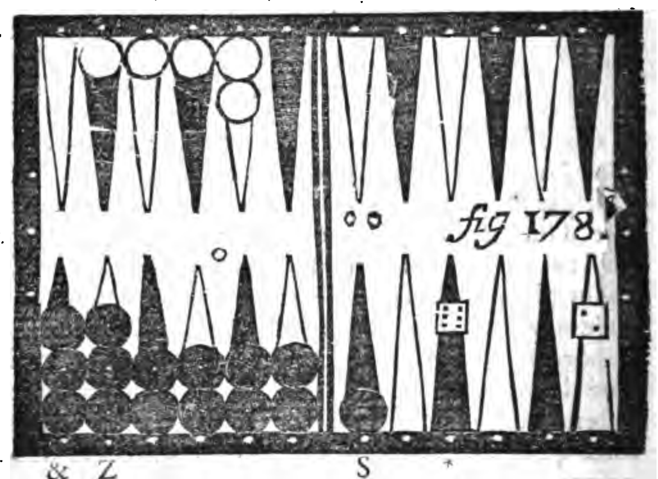
Elle *remplit*: C'eſt 4. points qu'elle marque, & joue ſon coup *tranſport* de R en V, & de O en S. Voyez *fig.* 177 aux lettres S V.

Obſervation.

Quand on a à *remplir* par une ſeule Dame, on peut jouer l'autre avant celle qui *remplit*; mais ce n'eſt pas jouer prudemment, ſoit parce qu'on pourroit l'oublier, ſoit parce que pour jouer le point qui ne *remplit* pas, il peut arriver par mégarde qu'on place mal cette premiere Dame, & que l'on ne puiſſe plus *remplir*. Par exemple, ſi *Cloris* portoit d'abord ſa Dame O ſur R par mégarde, elle auroit joué le *trois* au lieu du *quatre*, & pour lors il lui reſteroit le *quatre* à jouer qui porteroit en X, en ſorte qu'elle ne rempliroit pas, & feroit école de 4. points.



XC. *Damon* amene encore *Bezas* fig. 177. il leve les deux Dames qui ſont ſur la Flèche des *as* pour la ſortie. Voyez *fig.* 178., où vous ne lui trouverez que ſix Dames.



XCI. *Cloris* amene *six & deux* fig. 178. Suivant les regles ordinaires, elle ne conserveroit pas, mais par un privilege du *Jan-de-retour*, elle conserve; ce qui lui donne 4. points pour marquer partie double.

Elle devroit absolument *s'en-aller*, parce qu'elle ne peut pas sortir la premiere, ni conserver assez long-tems pour gagner un trou, mais je la fais tenir pour donner un exemple complet de la sortie des Dames.

Elle joue son *six* naturellement de S en &, & son *deux* par privilege de Z sur le bord du Tablier. Voyez *fig.* 178. où *Cloris* a 14. Dames dans son jeu, & une sur le bord ou dehors, ce qui est la même chose.



PRIVILEGE

DU JAN-DE-RETOUR.

QUAND un Joueur a son *Jan-de-retour plein* & toutes ses Dames dedans, s'il fait un coup qui pourroit être joué par les Dames surnuméraires (si le Tablier avoit une Flèche de plus) il *conserve* par privilege ; il prend le bord du Tablier pour une Flèche & y met sa Dame, ou ses Dames surnuméraires.

Dans le cas présent, *Cloris* joue son *six* de S en &, elle a pour lors tout dedans : il lui reste le *deux* à jouer. Si le Tablier avoit une Flèche de plus qu'il n'a, elle pourroit jouer son *deux* Z sur cette *septieme* Flèche, c'est pourquoi elle le joue par privilege sur le bord du Tablier.

Premiere Observation.

Cette Dame jouée sur le bord est censée hors du Tablier, & n'a plus besoin d'en être tirée : il n'est pas même nécessaire de l'y laisser, on l'y pose seulement pour faire remarquer le privilege, & on la met tout de suite dans l'autre partie du Tablier, où le jeu ne se trouve pas.

Seconde Observation.

Le privilege peut avoir lieu jusques à trois fois pendant un même *Jan-de-retour*, mais non pas davantage ; car comme après le *plein* il reste trois Dames surnuméraires, il peut arriver qu'on fasse des points si favorables, que chacune de ces trois

Dames sortiroit par privilege sans préjudice des coups qu'on pourroit jouer pendant le privilege sans y avoir recours. Ce privilege est commun aux deux Joueurs, & le premier qui s'en sert n'exclut pas l'autre du droit d'en faire usage.

Troisieme Observation.

Celui qui pouvant se conserver par privilege ne le fait pas, doit être envoyé à l'école.

Quatrieme Observation.

On peut se servir de ce privilege, même pour *remplir*, dans le cas où après avoir joué une premiere Dame qui fait le *plein*, il vous en reste une autre à jouer, qui ne peut l'être que par privilege.

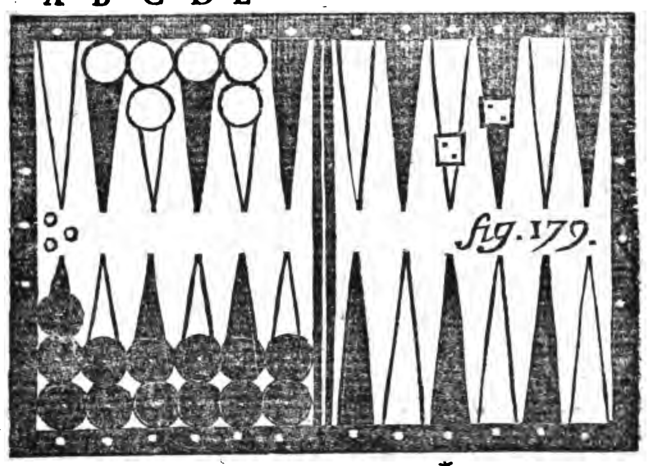
Cinquieme Observation.

Celui qui pouvant jouer son coup, ou partie de son coup à la maniere ordinaire, voudroit le jouer par privilege, peut en être empêché, parce qu'il allongeroit par-là son jeu, & conserveroit plus long-tems.

Sixieme Observation.

On peut jouer *tout-d'une* par privilege, par exemple, dans la *figure détachée* ci-après *Cloris* fait *quatre & trois*, elle conserve par privilege, parce que sa Dame S par *quatre & trois*, porte précisément sur le bord du Tablier. *Damon*, (*même figure*) conserve par *six & cinq*. C'est un second exemple du privilege, qui n'a pas besoin d'explication.





XCII. *Damon* fait *double deux*, fig. 179. Il n'en peut sortir qu'une par *deux l'un*, qui se trouve en B, & *deux l'autre* doit se jouer dans le Tablier de E en C; ou de D en B; ou de C en A, au choix de *Damon*. Il abandonne le droit qu'il a de sortir la Dame B pour jouer *tout-d'une* de E en A, ce qui revient assez au même avantage pour lui, & sert à prouver qu'on ne commet aucune faute, quand pouvant lever une ou deux Dames, on néglige, ou l'on oublie de le faire pour jouer autrement. Voyez *fig.* 180 à la lettre A.

Observation.

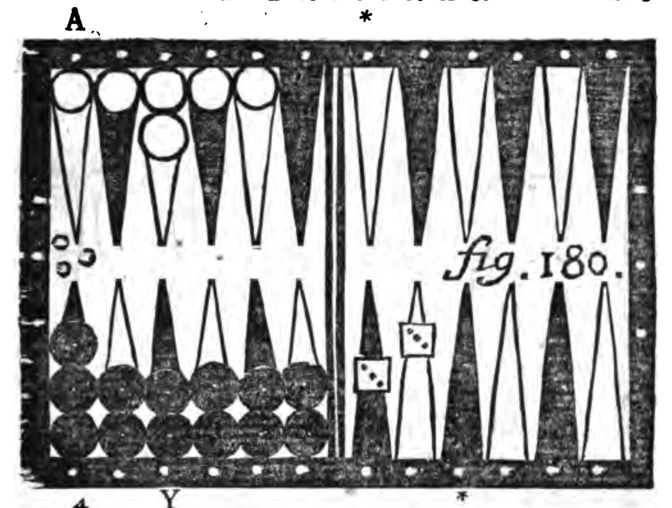
Remarquez que *Damon*, dans la *figure* présente, pouvoit lever *tout-d'une* la Dame D par *double-deux*, par la raison que pouvant d'abord sortir la Dame B pour *deux-l'un*, il peut ensuite la remplacer par la Dame D pour *deux-l'autre*, & que ces deux opérations produisant réellement le même effet que la Dame D jouée *tout-d'une*, on peut le faire pour

abréger. Que s'il ne se trouvoit point de Dame en B, quand *Damon* fait *double-deux*, il pourroit également tirer la Dame D *tout-d'une*, parce que ces deux points *défaillants* unis ensemble, équivalent à un point *sortant*, conformément à la loi 7e. ci-devant... Mais si *Damon* avoit fait *six & deux*, il ne pourroit lever que deux Dames, quoique son point fournisse de quoi en lever trois : car le *six* équivaut à *ternes* pour le nombre, & comme pour *ternes* on sortiroit la case entiere C, il semble qu'on devroit pouvoir le faire pour le *six*, & tirer ensuite la Dame B pour le *deux*, ce qui feroit *trois* à la fois. Mais cette maniere de sortir n'est pas permise, parce qu'on ne peut jamais lever plus de deux Dames à la fois.

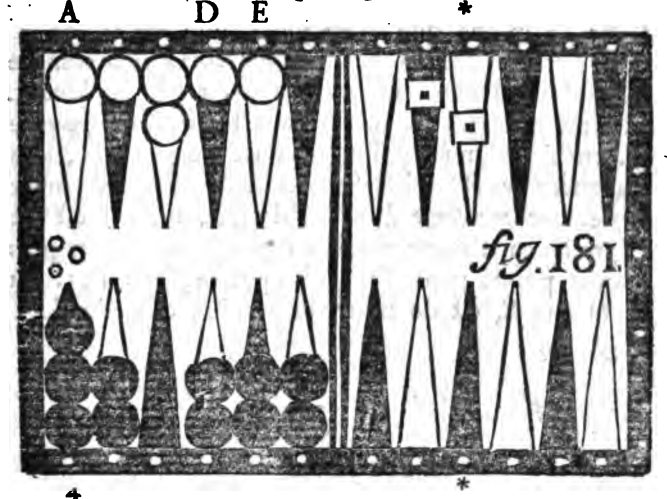
E F

fig. detachée

4 S

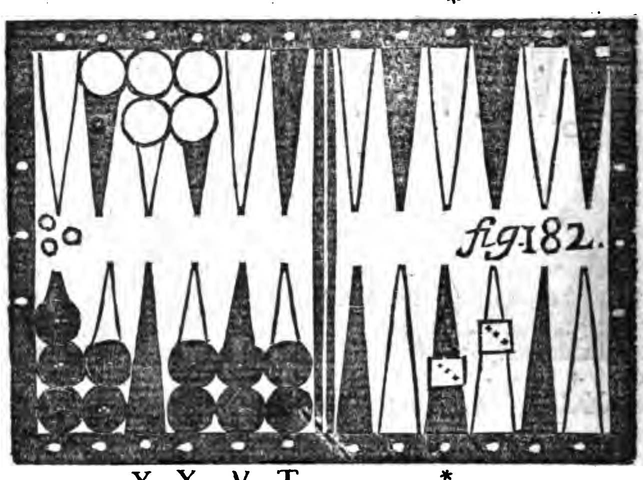


XCIII. *Cloris* amene *ternes* fig. 180. Elle eſt obligée de rompre ſon *Jan-de-retour*; elle le fait en mettant dehors les deux Dames Y qui ſont préciſément ſur la caſe convenable pour cela. Voyez la *figure* 181. où elle n'a plus que douze Dames.



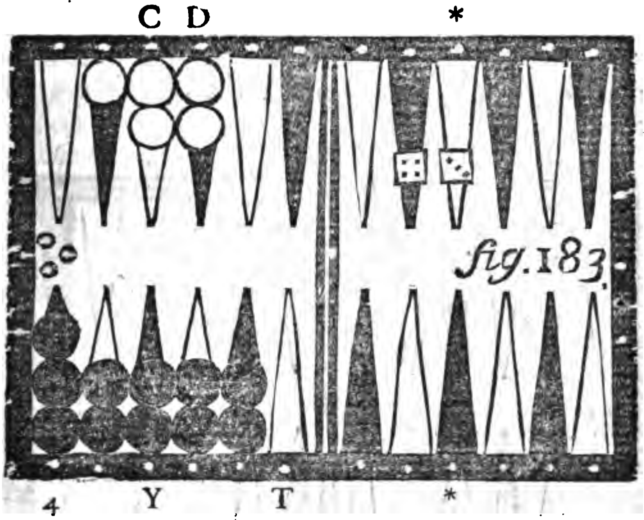
XCIV. *Damon* amene *Bezet*, fig. 181. il met la Dame A dehors, & joue la Dame E en D, comme on le voit *fig.* 182. où ses Dames sont réduites à cinq.

*

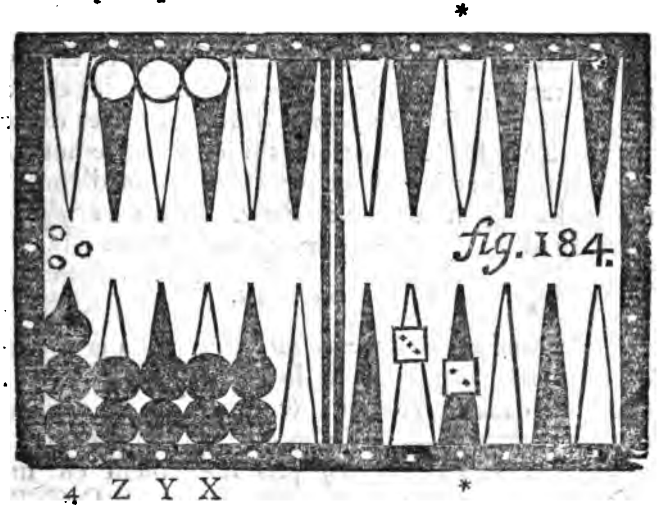


4 Y X V T *

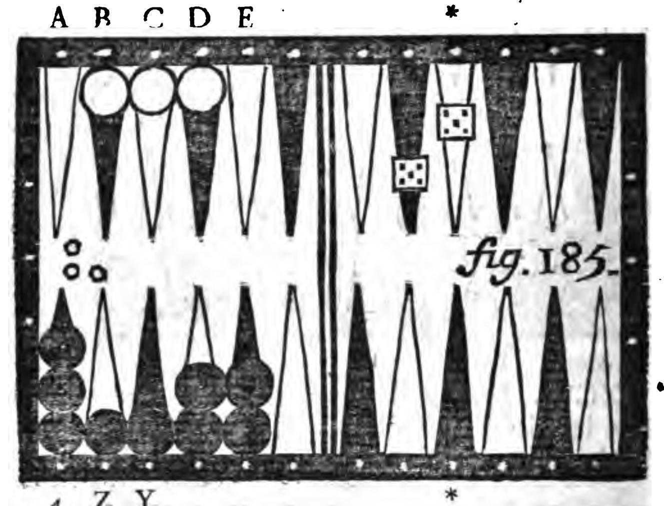
XCV. *Cloris* fait encore *ternes* fig. 182. La case du *trois* pour la sortie étant vuide, elle n'en peut point lever, à moins que d'en jouer une de T en Y pour *terne l'un*, & d'Y dehors pour *terne l'autre* comme nous l'avons expliqué dans la 7e. regle ci-devant. Elle aime mieux jouer ses deux Dames *transport* de T. en Y, & n'en point lever de ce coup-là, afin d'avancer ses Dames reculées. Elle auroit pu jouer également *transport* de V & de X, mais il est de la prudence d'avancer celles qui demandent les plus grands points pour sortir. Voyez la *figure* 183. où la Flèche Y, est de nouveau garnie, & celle de T dégarnie.



XCVI. *Damon* fait *quatre* & *trois* fig. 183. Il tire les deux Dames D C. Voyez la *figure* 184. où il n'a plus que trois Dames.



XCVII. *Cloris* fait *trois & deux* fig. 184. Elle met dehors les deux Dames Y Z, conformément aux deux nombres de ses Dés, ce que vous connoîtrez par la disposition des dix Dames qui lui restent dans la *figure* 185.



XCVIII. *Damon* amene *quines* fig. 185. Il en peut tirer deux d'où il voudra, parce que les deux points des Dés sont *excédants*. Il doit lever les deux plus reculées D C, parce que s'il jouoit autrement, il pourroit lui arriver de ne pas finir le coup d'après, si par hazard il amenoit *Bezet*. Voyez la *figure* 186. où il ne lui reste plus qu'une Dame.

Points excédants.

On entend par *point excédant*, eu égard à la sortie des Dames, un point dont le nombre ne peut pas être joué dans le Tablier, & qui porte la Dame la plus reculée au-delà du bord. Par exemple, dans la *figure* 185. chaque *cinq* pris séparément est un point *excédant* par rapport aux trois Dames D C B.

dont la plus reculée D n'occupe que la 4e. Flèche, tandis que pour avoir une Dame correſpondante au *cinq*, il en faudroit une ſur la cinquieme Flèche E.

Le droit des *points excédants* eſt de pouvoir mettre dehors telle Dame que l'on veut, par la raiſon que qui peut *le plus*, peut *le moins*.

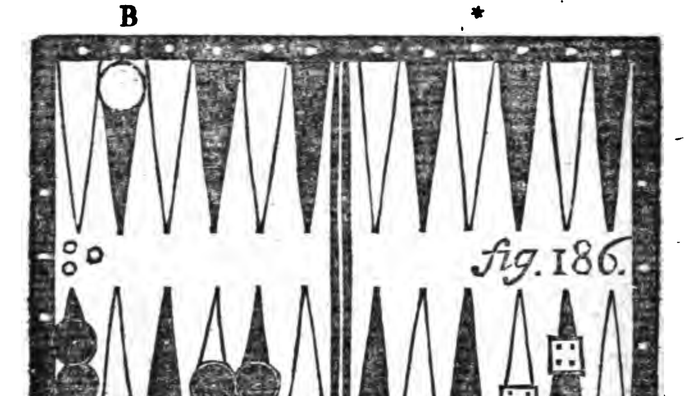
Points Défaillants.

Au contraire les *points défaillants* ſont ceux dont le nombre eſt moindre que celui des Flèches qui ſe trouvent entre le bord du Tablier & la Dame la plus prochaine. Par exemple, ſi dans la *figure* 185. vous n'aviez que les deux Dames D C, & que vous amenaſſiez *Bezet*, vous feriez deux *points défaillans*, parce que pris ſéparément ils ne pourroient pas conduire dehors la Dame C qui feroit la plus prochaine. La différence eſſentielle entre un point *excédant* & un point *défaillant*, conſiſte en ce que par le premier on peut toujours tirer une Dame, & que par le ſecond on la joue dans le Tablier, à moins que les deux *points défaillants* réunis enſemble ne conſtituent un *point ſortant*, comme il eſt expliqué dans la 7e. Loi ci-devant.

Points Sortants.

On doit entendre, par le terme de *point ſortant*, celui qui correſpond à une Flèche garnie, d'où l'on arrive préciſément ſur le bord du Tablier. Par exemple, dans la *figure* 183. *quatre & trois* ſont deux points *ſortants* pour les deux Flèches D & C; parce que par le *quatre* la Dame D porte préciſément ſur le bord du Tablier; ainſi que la Dame C par le *trois*. De même, *figure* 180. la caſe Y peut ſortir par *ternes*, & ce *ternes* eſt un point *ſortant* dans cette occaſion.

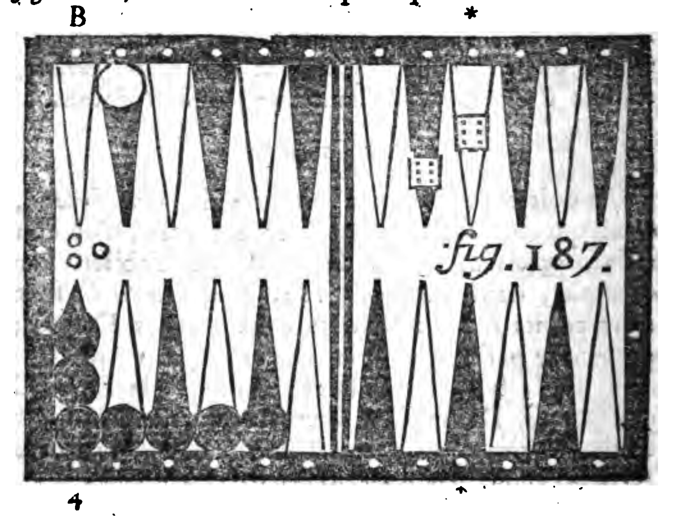
B *



4 X V *

XCIX. *Cloris* fait *six & quatre* fig. 186. il y a un point *excédant*, qui est le 6. & un point *sortant*, qui est le 4. Elle tire les deux Dames V X. Voyez la *figure* 187. où elle n'en a plus que huit.

B *



4 *

Sortir le premier.

C. *Damon* amene *sonnés* fig. 187. il acheve de sortir, ce qui lui vaut 6. points, parce que c'est par doublet. Quoiqu'il ne lui reste qu'une Dame à lever, le doublet n'en a pas moins sa valeur. Il marque ses 6. points pour la reprise suivante, garde le Dé pour jouer le premier, & chacun remet ses Dames au talon.

Premiere Observation.

Si *Damon* en relevant ses Dames, levoit aussi son jetton, il seroit à l'école. Il faut avoir attention de marquer avant lever les deux dernieres Dames, quand on en leve deux en finissant, ou la derniere quand il n'y en a qu'une, comme dans la *figure* 187. sous peine de l'école.

SORTIE DE CONVENTION.

QUAND il y a une disproportion considérable entre les deux jeux, comme ci-devant lorsque *Cloris*, fig. 178. après avoir marqué partie double, ne pouvoit plus conserver, ni sortir la premiere, on peut abréger la sortie. 1°. En faisant jouer à *Damon* trois coups de suite les Dés sans toucher aux Dames, pour voir si le dernier de ces trois coups sera *simple* ou *doublet*. 2°. On peut le décider au premier coup, & suivant la qualité du point, *Damon* prendre 4. ou 6. points, & tout sera fini.

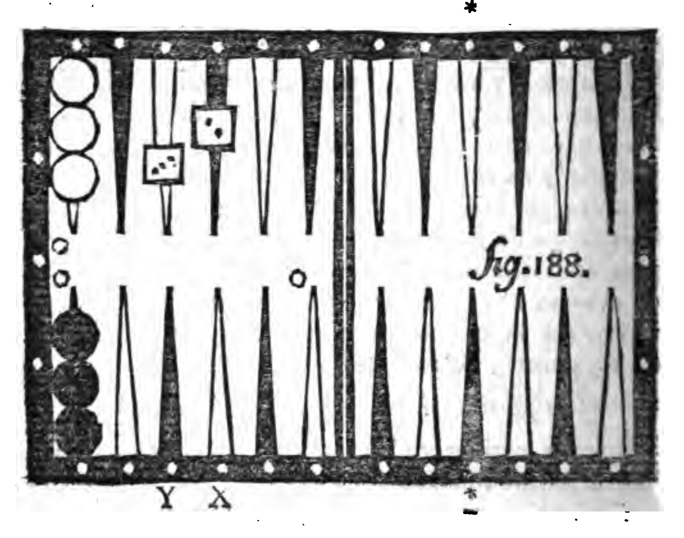
Cas particulier qui peut arriver à la sortie.

Il peut arriver qu'un Joueur sorte, tandis que l'autre auroit son *Jan-de-retour plein*, & qu'il pourroit même le conserver encore long-tems, ce qui

pourroit occasionner une dispute pour savoir qui doit faire la loi entre le *plein*, & la *sortie*. Alors le Joueur qui se trouve avoir son *plein*, est obligé de dégarnir, parce qu'on ne joue pas seul.

Seconde Observation.

Quoique nous ayons dit ailleurs qu'on doit donner le choix des Dames à la personne pour laquelle on a de la considération, il est d'usage que quand on a poussé un *Jan-de-retour* à fonds, chaque Joueur garde les Dames qui sont de son côté, à moins qu'il n'y ait quelque raison particuliere d'en agir autrement. Par exemple, une personne qui a la vûe basse, aime mieux avoir les Dames noires que les blanches, parce qu'elle distingue mieux l'arrangement du jeu de son Adversaire garni de Dames blanches sur un Tablier noir. C'est pourquoi quand la personne qualifiée prend elle même une couleur, on doit la laisser faire : il est censé qu'elle suit son goût.



REPRISE DU SECOND TOUR.

CI. Damon ayant achevé de sortir par un doublet, a marqué *6*. points avant que de toucher ses deux dernieres Dames, il les remet au talon, ainsi que Cloris, & jette les dés pour la reprise. Il amene *trois & deux* fig. 188. il le joue *tab.* en Y, X. Voyez *fig.* 189. aux lettres Y, X.

Observation.

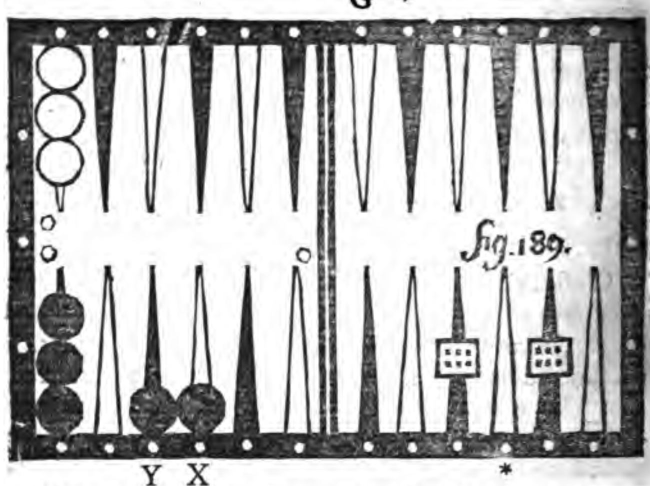
C'est l'usage ordinaire que dans les deux ou trois premiers coups on joue *tout-à-bas* les points au dessous de *six*, & *tout-d'une* ceux qui vont à six & au-dessus. Il en faut pourtant excepter *six & quatre* ou 10. qui fait une Dame trop *avanturée*, qu'on risque de ne pas couvrir de plusieurs coups, & qui par conséquent peut être battue souvent par l'adversaire, sans pouvoir être secourue.

Le *six & trois* ou 9. risque un peu moins que le *six & quatre*; mais on ne le joue cependant gueres *tout-d'une*; mais pour le *six & deux* ou 8. *six & as* ou 7. *cinq & as* ou 6. on les joue communément *tout-d'une* parce que ce sont les points qui ont le plus de combinaison, & qu'on est par-là plus assuré de pouvoir couvrir aisément.

L'une & l'autre de ces deux différentes façons de jouer a son objet particulier. Quand on joue *tout-d'une*, c'est dans l'espérance de faire bien-tôt une Case, ou de prendre son coin de bonne-heure, & quand on joue *tout-à-bas* c'est pour profiter de l'occasion de faire un petit-Jan s'il se présente, ou pour faire ensuite des Cases plus facilement dans le grand-Jan, à mesure qu'on a du bois abattu dans le petit-Jan.

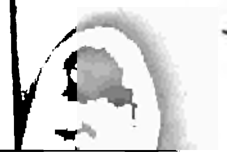
Dame avanturée.

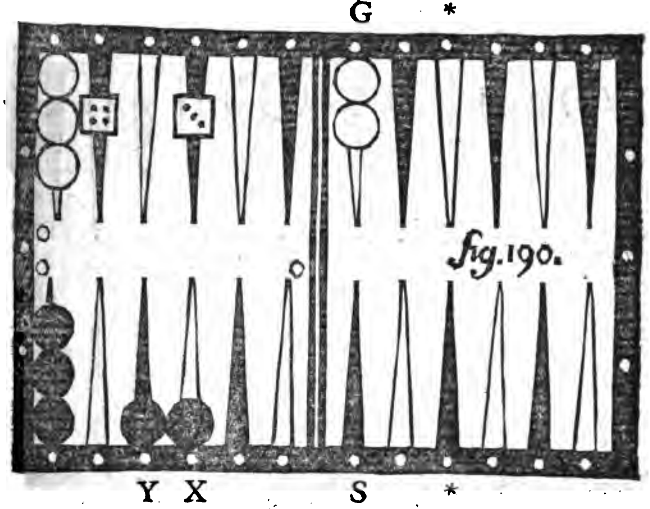
On appelle de ce nom une Dame qu'on avance d'abord beaucoup toute seule, sans être assuré de pouvoir la couvrir promptement.



CII. Cloris amene *sonnez* fig. 189. c'est le plus beau point qu'on puisse faire au premier coup, puisqu'on se donne *quines* pour pouvoir prendre son coin le coup d'après, *sonnez* pour la prendre par puissance, & *six cinq* pour battre les deux coins, toutes choses très-avantageuses. Elle le joue *tout-à-bas* en G. Voyez *fig.* 190. à la même lettre.

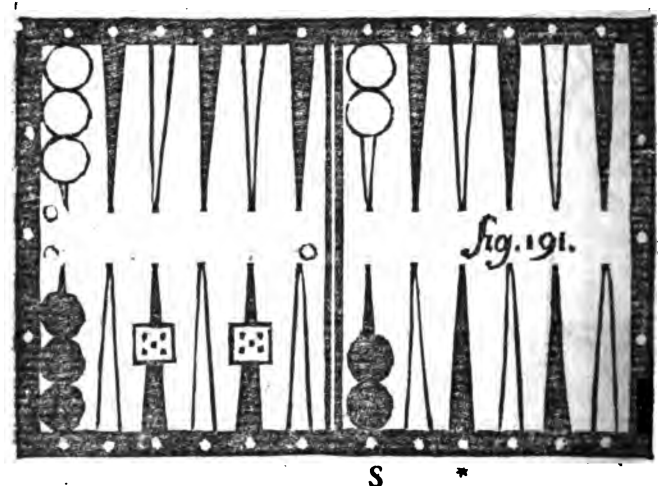




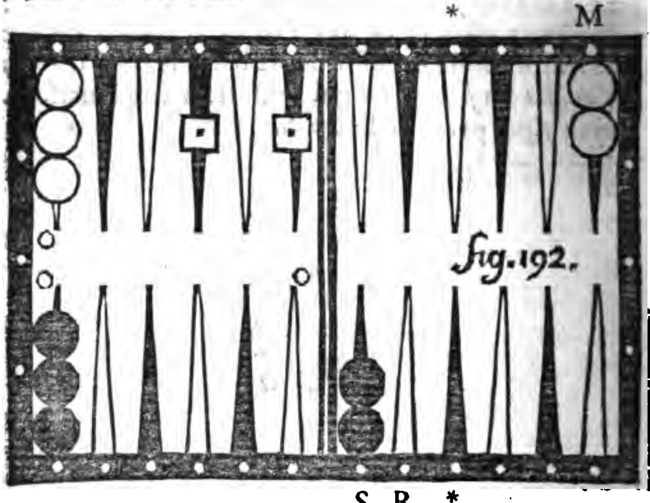


CIII. Damon fait *quatre & trois* fig. 190. suivant l'observation que nous venons de faire sur le coup de Cloris, Damon doit jouer *tr.* de Y, X. en S. pour ne pas perdre l'occasion de faire une Case, & pour jouir des mêmes espérances que Cloris. D'ailleurs s'il eût joué *tout-d'une* il s'exposoit à être battu le coup d'après par *quines* ou *six quatre* qui sont trois combinaisons. Voyez *fig.* 191. à la lettre S.



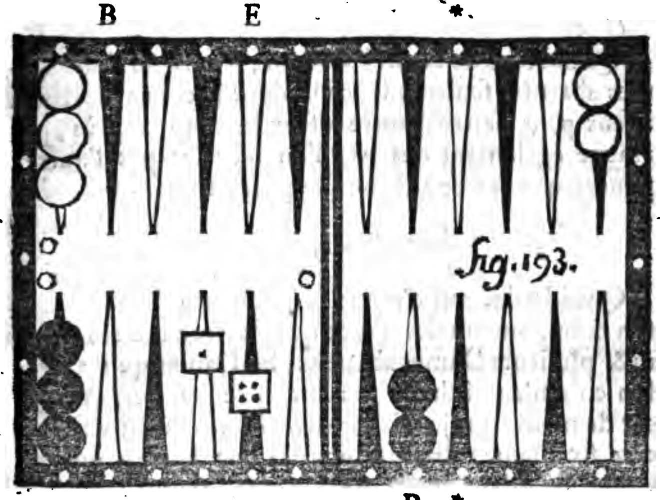


CIV. Cloris fait *quines* fig. 191. elle prend ſon coin n'ayant aucune raiſon de ne le prendre pas. Voyez *fig.* 192. à la lettre M.



CV. Damon fait *Ambes-as* fig. 192. de trois eſpé-

rances qu'il fondoit sur la Case du six, deux ont disparu, savoir celle de prendre son coin par puissance, & celle de battre les deux coins. Il ne lui reste plus que celle de prendre son coin par *quines*, mais *carmes* est aussi facile à faire que *quines*, & par conséquent il doit prendre la Case du Diable, qui vaut autant que l'autre pour conduire au coin, & qui, suivant l'expérience de tous les Joueurs, est très difficile à faire. Il joue *tr.* de S. en R. Voyez *fig.* 193. à la lettre R.



CVI. Cloris amene *quatre & as* fig. 193. avant que de jouer, il faut qu'elle marque quatre points que ce coup lui vaut comme nous allons l'expliquer, elle joue ensuite *tout-à bas* en B, E. pour étendre son Jeu. Voyez *fig.* 194. aux lettres B, E.

Jan-de-Mezeas, ou les as du coin.

Jan-de-Mezeas est le coup que fait un Joueur qui, n'ayant que deux Dames abattues qui occupent son coin, fait un *as* ou *ambes-as*. Alors le coin de l'Adversaire étant vuide, le coin plein le bat; c'est 4.

points pour un seul *as*, & *6.* pour *ambes-as* que doit marquer celui qui l'a amené.

Contre-Jan-de-Mezeas.

Quand le coin de l'adversaire se trouve également garni, celui qui amene l'*as* bat l'autre coin à faux, & l'adversaire doit le marquer. C'est là ce qu'on appelle contre-Jan-de-Mezeas. Voyez la *fig.* 258.

Premiere Observation.

Quand tous deux ont leur coin, & chacun deux Dames abattues seulement, celui dont le coin a été battu à faux peut battre l'autre à faux le coup d'après, s'il amene également des *as*, l'un n'exclut pas l'autre, pourvû que les conditions requises soient observées.

Seconde Observation.

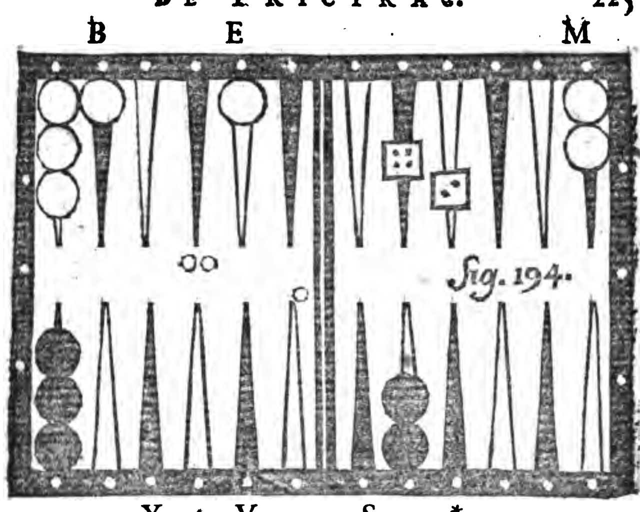
Quand celui qui n'a que deux Dames abattues dans son coin, amene des *as*, & que l'autre a son coin garni & plusieurs Dames abattues, les Dames qu'il a avec son coin n'empêchent pas le contre-Jan-de-Mezeas; car de même que je fais Jan-de-Mezeas quant vous auriez six Dames abattues pourvû que votre coin soit vuide, de même est-il juste que je fasse contre-Jan-de-Mezeas quand vous avez votre coin garni, & d'autres Dames abattues, la loi doit être égale. Celui qui jouit des avantages, doit supporter la perte quand elle vient.

Troisieme Observation.

Un même Joueur ne peut faire Jan-de-Mezeas, ou contre-Jan-de-Mezeas qu'une fois, parce que comme il faut abattre du bois pour jouer, il se trouve plus de deux Dames abattues le coup d'après.

CVII.

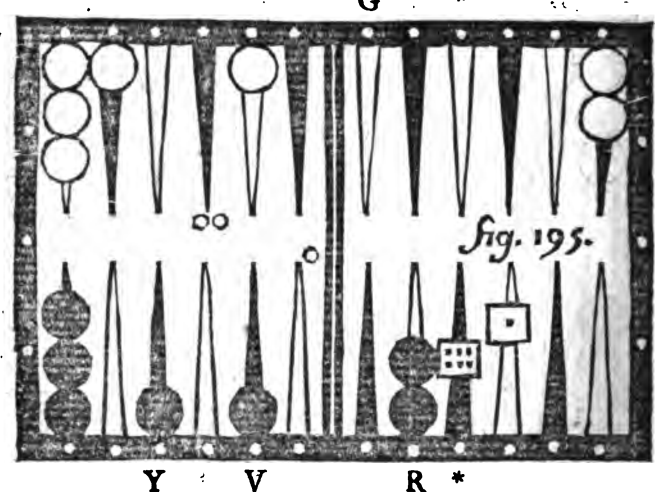




CVII. Damon fait *quatre & deux* fig. 194. il doit jouer *tout-à-bas* en Y, V. car s'il jouoit *tout-d'une* en S. il risqueroit d'être battu du coin M. par *ternes* : *cinq & as* : *quatre & deux* : *six & as* : *six & deux* : *six & trois* : *six & quatre* : *six & cinq*, *& sonnés*, qui tous portent sur la Flèche S. & qui font 16. combinaisons en tout, comme on peut le voir dans la liste des combinaisons.

Observation.

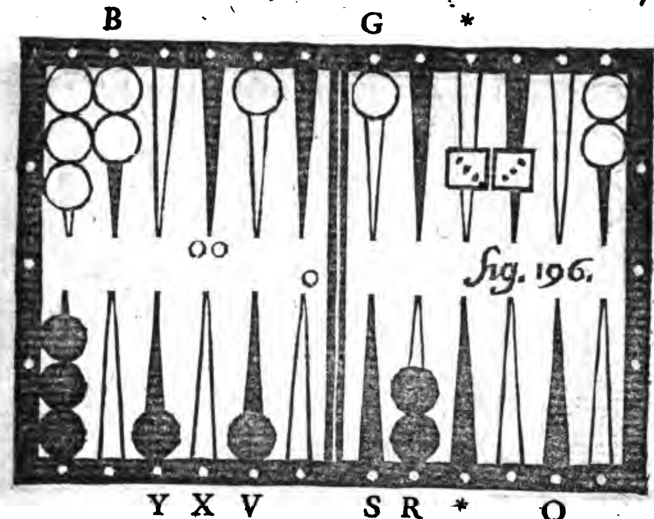
Vous voyez par-là combien il est avantageux d'avoir son coin garni de bonne-heure, soit parce qu'il ne peut pas être battu, soit parce qu'il donne droit de battre le *vuide*, soit enfin parce que c'est l'endroit le plus avancé pour battre. Le coin garni tient en raison le jeu de l'adversaire, & ne lui permet, pour ainsi dire, que d'avancer ses Dames deux-à-deux, par la crainte continuelle où il doit être qu'elles ne soient battues, s'il jouoit autrement.



CVIII. Cloris fait *ſix & as* fig. 195. elle eſt forcée de mettre une Dame découverte dans ſon grand-Jan: elle ne riſque pas beaucoup parce que Damon n'eſt guères avancé, mais cependant elle doit la reculer le plus qu'elle pourra, ſoit parce qu'elle riſquera moins d'être battue, ſoit parce qu'elle ſera plus à portée d'être découverte. Elle joue *tout-à-bas* en B, G. la Dame G. qui eſt découverte, & dans le plus grand éloignement qu'elle a pu être de la Dame R. & elle a pour être couverte le coup d'après, les *ſix*, les *cinq*, les *deux*, & tous les points inférieurs qui ſervent à former chacun de ceux là. Voyez *fig.* 196. en B, G.

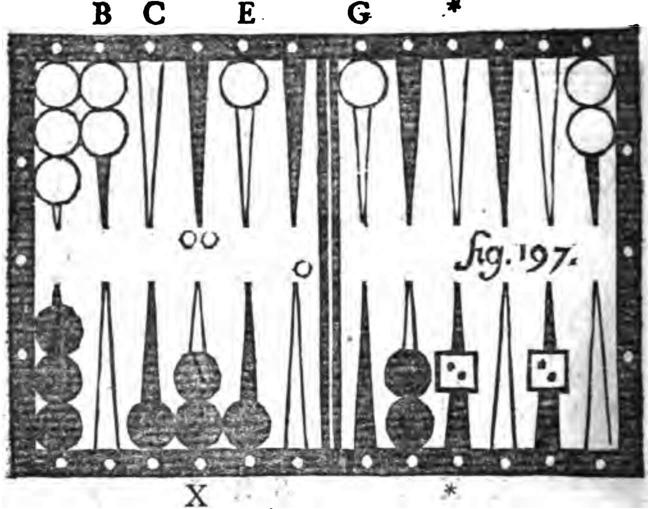
Remarquez que l'as qu'elle vient de faire n'a plus le droit de Jan-de-Mezeas, parce qu'elle a plus de deux Dames abattues.



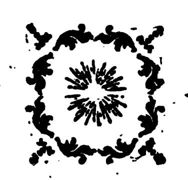


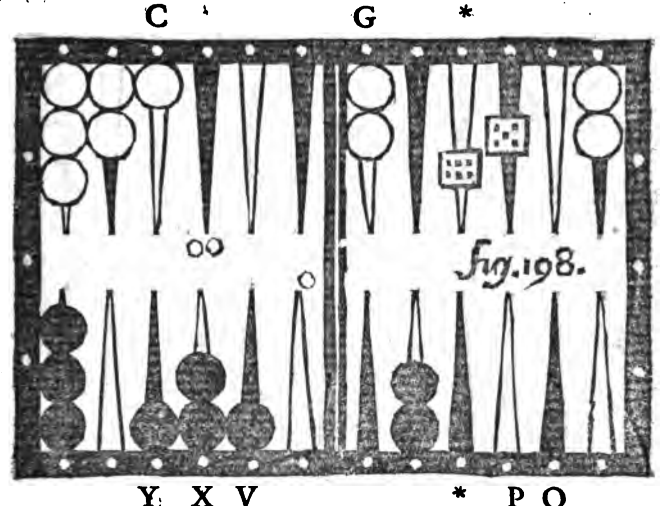
CIX. Damon amene *ternes* fig. 196. il ne peut pas jouer *tout-d'une* en S. crainte d'être battu, il auroit la même raison de craindre s'il avançoit l'une ou l'autre de ses deux Dames Y, V. avancer la case R. en O. seroit quitter la case du diable pour prendre celle de l'écolier. Il doit donc jouer *tout-à-bas* en X. Voyez *fig.* 197. à la lettre X.





CX. Cloris fait *tous-les-deux* fig. 197. elle doit couvrir sa Dame G. par la Dame E. il lui reste un deux à jouer, elle le doit tirer du talon plutôt que de B. parce qu'en abattant du talon elle étend davantage son Jeu, au lieu que si elle prenoit ce second *deux* sur la case B. elle s'ôteroit l'espérance d'en faire la case du diable s'il lui vient un *sonnés*. Voyez *fig.* 198. aux lettres C, G.

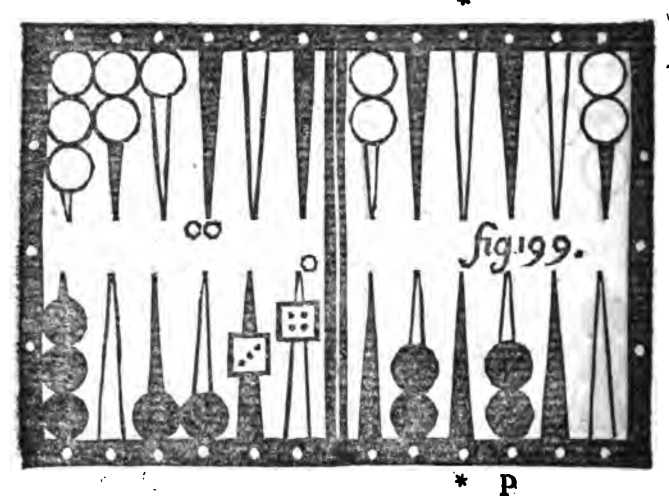




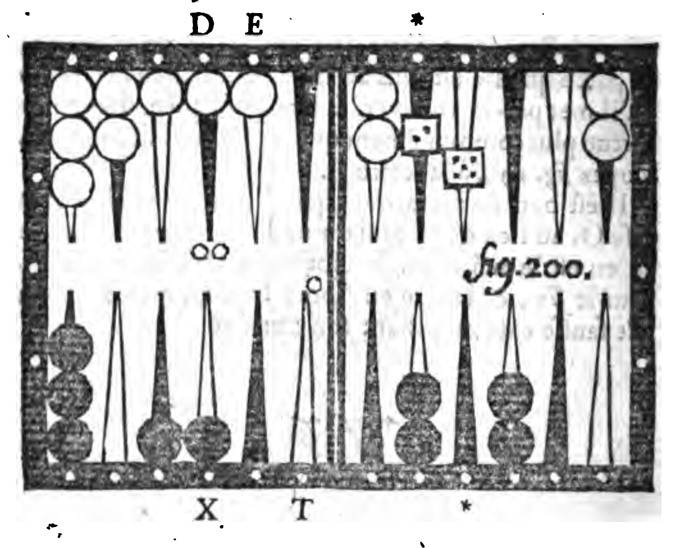
CXI. Damon fait *six & cinq* fig. 198. Il ne convient pas qu'il joue *tout-à-bas* pour se faire battre, d'autant mieux qu'il peut faire une belle case, & qu'on n'en doit pas laisser échapper l'occasion. Il est le maître de la faire en P. ou en *. il ne doit pas hésiter de la faire en P. parce qu'elle est plus avancée pour battre, & parce qu'il met par-là à couvert sa Dame V. qui pouvoit être battue plus communément que X. qui reste découverte. Voyez *fig*. 199. à la lettre P.

Il est bon de remarquer que si Damon avoit fait la case O. au lieu de P. & si on ne le laisse pas là comme on en est le maître, il sera forcé d'en laisser une en O. pour le *six*, & l'autre en * pour le *cinq*, parce qu'il a fait fausse case en passant son nombre.

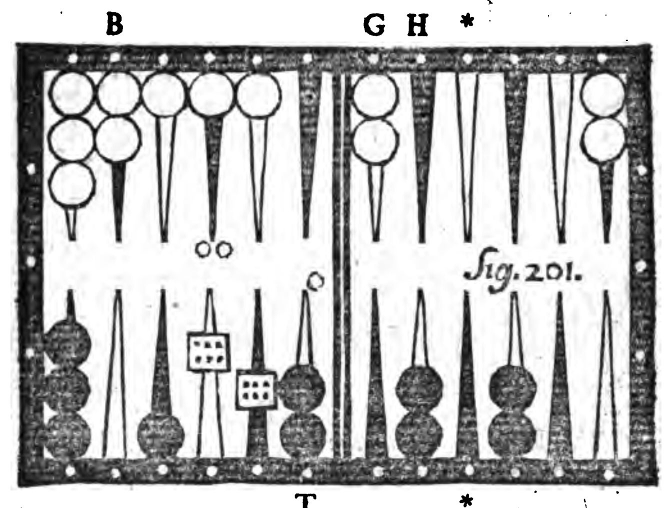




CXII. Cloris fait *quatre & trois* fig. 199. Elle le joue *tout-à-bas* pour étendre son Jeu. Voyez. *fig.* 200. aux lettres D, E.

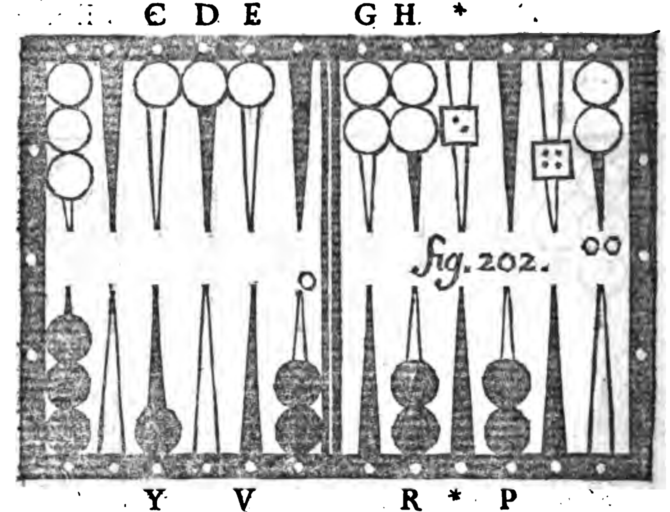


CXIII. Damon amene *cinq & deux* fig. 200. Il abat le *cinq* en T. & le couvre de X. par le *deux*. Voyez *fig.* 201. en T.



CXIV. Cloris fait *sonnés* fig. 201. Elle bat le coin par doublet, c'est 6. points ; elle fait la case du diable par *tr.* de B. en H. Elle doit se sçavoir bon gré d'avoir conservé ces deux Dames en B. les coups précédents, & Damon est heureux d'avoir couvert son *cinq* en T. à mesure qu'il l'y a mis, car Cloris l'auroit battu de G. par *sonnés*, & avoit partie double.





CXV. Damon fait *quatre & deux* fig. 202. Il pourroit prendre son coin, mais ce seroit le coup du monde le plus imprudent, car il laisseroit deux Dames découvertes en R, P. qui pouvant être battues de plus de cinquante façons, donneroient à coup sûr partie double à Cloris, à laquelle il ne manque que 2. points, au lieu qu'en ne le prenant pas, & se couvrant dans tout son Jeu, comme il peut le faire, Cloris n'a que 4. coups pour achever qui sont *quines, sonnés, six & cinq* par lesquels elle peut battre le coin. Damon abat le *quatre*, & le couvre du *deux* de Y. en V. Voyez *fig.* 203. en V.

Observation essentielle.

Pour faire connoître à ceux qui sont un peu avancés, l'avantage que Damon auroit donné à Cloris, en prenant son coin, je suis bien aise de leur montrer en passant tous les points qui pouvoient lui donner la partie.

La demi-case P. pouvoit être battue du coin par *deux & as: trois & as: trois & deux: ternes: quatre &*

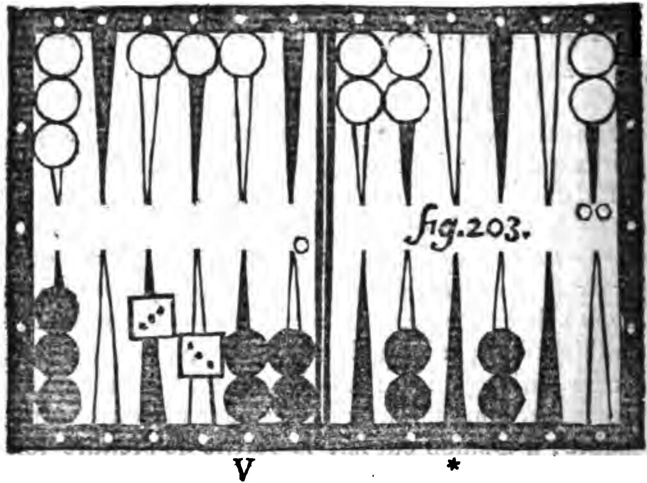
trois : *cinq & trois* : *ſix & trois*. Elle pouvoit être battue de H. par *quatre & trois* : *cinq & deux* : *ſix & as* : de G. elle pouvoit être battue par *carmes* : *cinq & trois* : *ſix & deux* ; de E. par *quines* : *ſix & quatre* : de D. par *ſix cinq*, & de C. par *ſonnés*, ce qui, ſuivant la liſte des combinaiſons qu'on trouve ci-après, revient à 30. points qui pouvoient battre la ſeule Dame P.

La demi-caſe R. pouvoit être battue du coin par *quatre & as* : *trois & deux* : *cinq & as* : *cinq & deux* : *cinq & trois* : *cinq & quatre* : *quines* : *ſix & cinq* : de H. par *ſix & trois* : *cinq & quatre* : de G. par *quines* : *ſix & quatre* : de E. par *ſonnés*, ce qui revient encore à 23. combinaiſons par leſquelles la Dame R. pouvoit être battue, enſorte que les deux Dames P, R, donnoient à Cloris 53. combinaiſons de dés pour marquer partie double, ſi Damon eût fait la ſottiſe de prendre ſon coin, ſans compter les combinaiſons qui pouvoient porter ſur la Dame Y. qui reſtoit découverte.

Ceux qui commencent à apprendre le jeu, & ceux même qui y ont déja fait des progrès, ne ſçauroient trop approfondir cette obſervation qui renferme une partie de ce qui fait la ſcience du Trictrac.

On peut voir par-là que ſouvent en découvrant telle ou telle Dame, on croit n'avoir que trois ou quatre points contraires, tandis qu'on en a ſix fois plus à craindre.





CXVI. Cloris *fig.* 203. amene *ternes*, elle devroit jouer *tr.* de D, E. en G, H. pour étendre ſon jeu, mais l'avidité qu'elle a de pouvoir bientôt marquer deux points, la porte à avancer ſa caſe G en K. d'où elle eſpére plus d'occaſions de battre Damon lorſqu'il ſe découvrira.

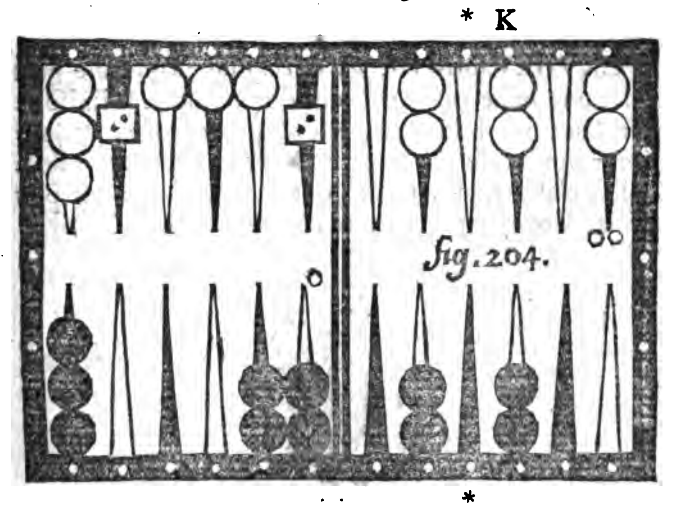
Caſes alternes,

Les caſes alternes, telles qu'on les voit dans le jeu de Cloris *fig.* 204. ſont ordinairement très pernicieuſes; elles rendent le plein extrêmement difficile à faire, celui dont le jeu eſt ainſi diſpoſé n'eſt preſque jamais battu à faux, il a une infinité de points contraires, qu'il ne peut jouer qu'avec déſavantage, & ſi le haſard ne lui envoie pas quelque point favorable pour lier au moins deux caſes, il court riſque d'avoir mauvais jeu juſqu'à la fin. Il arrive ſouvent qu'un Joueur dans cet état peſte contre les dés, tandis qu'il a lui-même gâté ſon jeu par une mauvaiſe conduite, & qu'il a, pour ainſi dire, forcé le dé à lui être contraire.

Examinez le jeu de Cloris. 1°. De tous les doublets qu'elle peut faire, elle n'a de bon que *sonnés*, tous les autres sont difficiles à jouer, & resserrent son jeu au lieu de l'étendre. 2°. Les points immédiats comme *six cinq*, *cinq & quatre*, *&c.* la jettent dans la nécessité, ou de se découvrir, & d'être battue, ou de charger ses cases, & resserrer toujours plus son jeu. 3°. La plûpart des points disjoints, comme *six & as*, *cinq & deux*, *&c.* sont également embarrassans; & ce jeu seroit très-mauvais, si la Dame D manquoit, comme il auroit pu arriver. On dit en proverbe: *c'est un beau rateau, mais le jeu n'en est pas beau.*

Au contraire les cases unies lient votre jeu, & vous donnent souvent occasion d'être battu à faux; vous avez la liberté d'étendre votre jeu sans risque, en mettant sur ces cases unies des Dames surnuméraires, pour former les cases suivantes, comme Cloris pouvoit le faire en jouant *tr.* de D, E. en G, H. *fig.* 203.

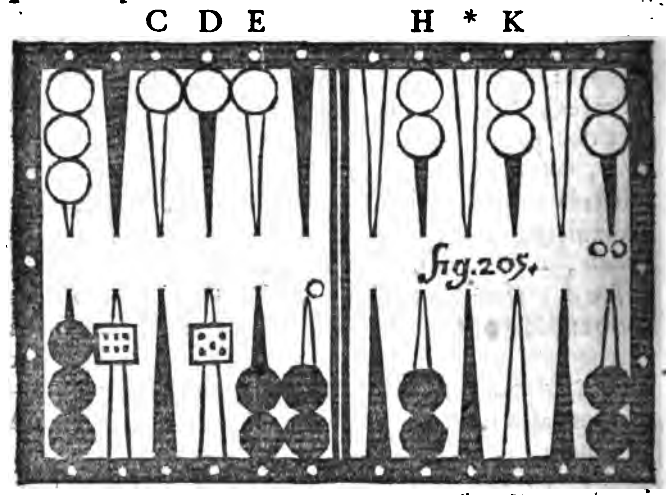
* K



*

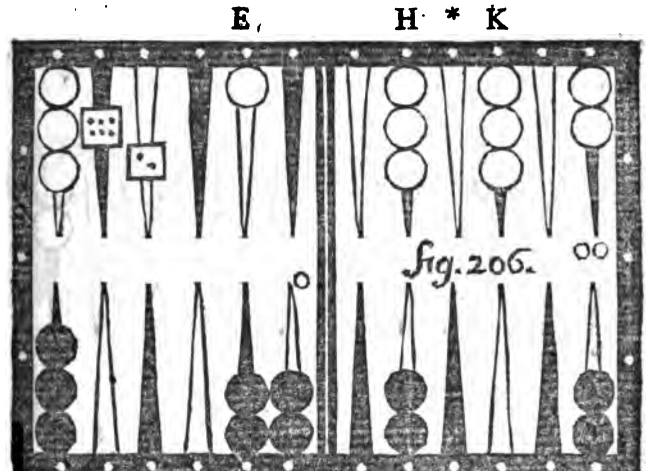
CXVIII. Damon fait *double-deux* fig. 204. Il prend son coin sans rien risquer, & son jeu vaut beaucoup

mieux que celui de Cloris quant à l'arrangement des Dames, mais quant aux points celui de Cloris donne plus d'espérances.

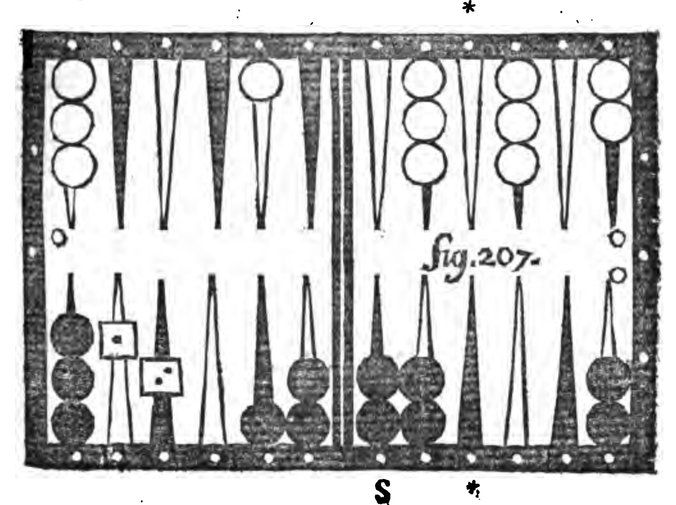


CXVIII. Cloris fait *six & cinq* fig. 205. Elle peut faire une belle case en *. qui donneroit de la liaison à son jeu ; point du tout, elle est préoccupée, & joue étourdiment de C, D. en H, K. & ne s'apperçoit de la case qu'elle pouvoit faire que lorsqu'il n'en est plus tems. Voyez *fig.* 206. aux lettres H, K.

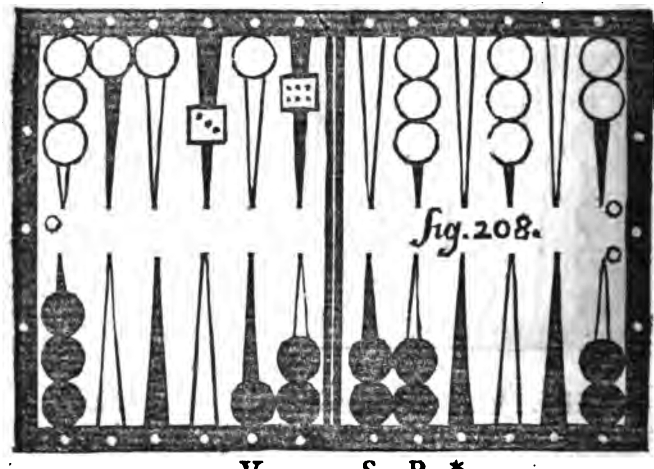




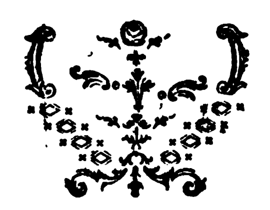
CXIX. Damon fait *six & deux* fig. 206. Il bat Cloris de N. en E. il marque 4. points & ôte la bredouille : il joue ensuite le six du talon en S. & le couvre du *deux* par V. Voyez *fig.* 207. à la lettre S.

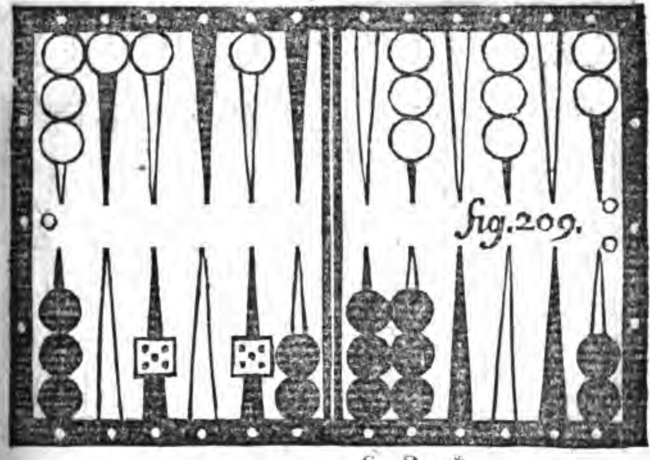


CXX. Cloris fait *deux & as* fig. 207. Elle le joue *tout-à-bas*, ne pouvant mieux faire. Voyez *fig.* 208. aux lettres B, C.



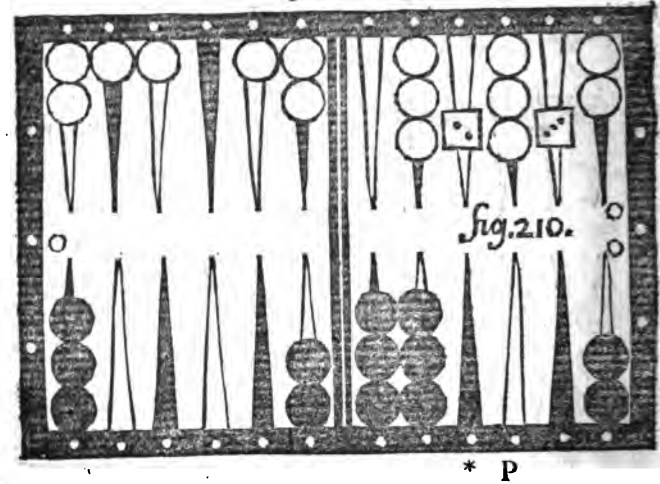
CXXI. Damon fait *six & trois* fig. 208. Il le joue partie du talon en S. & partie de V. en R. en vûe de le couvrir, & d'avoir des Dames surnuméraires pour faire les cases suivantes. Voyez *fig.* 209. aux lettres R, S.



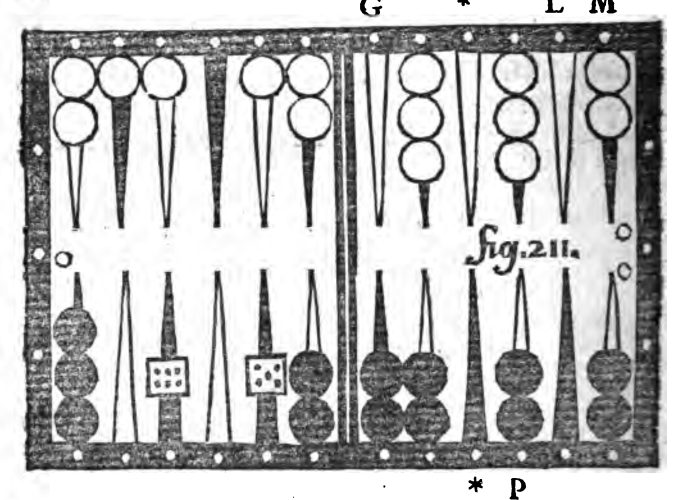


CXXII. Cloris fait *quines* fig. 209. Elle pourroit à la vérité ôter de prise ses deux Dames C, E. en les portant en H, K. mais il y en a déja trois, & si elle y en met une quatrieme, ce sont autant de dames qui ne peuvent lui servir que pour des *as*, d'ailleurs ses dames E, C. peuvent être battues à faux, comme autrement, ainsi elle joue *tout-à-bas* en F. Voyez *fig.* 210. à la lettre F.





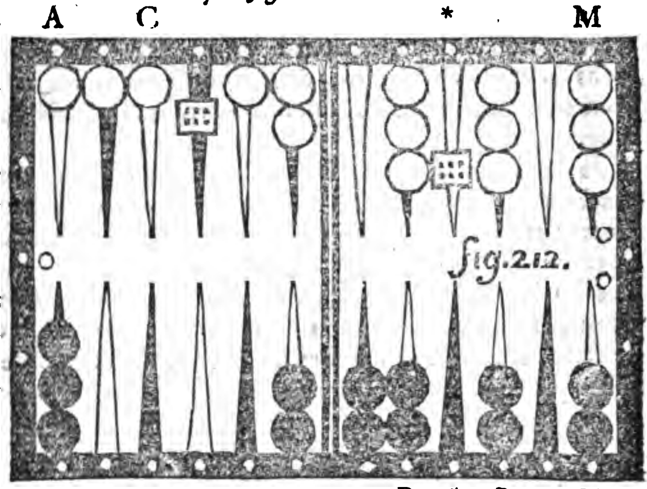
CXXIII. Damon fait *trois & deux* fig. 210. Il fait une case en P. Voyez *fig.* 211. à la lettre P.



CXXIV. Cloris fait *six cinq* fig. 211. Elle pourroit faire une case en G. ou en L. mais l'ennui de plusieurs



plusieurs coups de suite qui lui ont été contraires l'empêche d'y faire attention. Elle joue assez mal *tout d'une* en M. Voyez *fig*. 212.



CXXV. Damon fait *sonnés* fig. 212. c'est un grand coup qui lui donne trois trous 4. points de reste ; C'est plus qu'il n'en faut pour achever la partie. Il bat Cloris par doublet de N. en A. de P. en C. & de R. en E. c'est 6. points pour chacune, 18. points en tout, qui, avec les 10. qu'il avoit, font 28. ou trois trous 4. points de reste comme je vais l'expliquer.

Rentrer en bredouille.

On se sert du terme de *rentrer en bredouille* quand celui qui avoit été *débredouillé* vient à faire un grand coup, par lequel il a de quoi marquer trois trous à la fois.

Nous avons dit ailleurs que quand on fait douze points de suite sans interruption en partant du talon, au lieu d'un trou, on en marque deux. Or Damon ayant 10. points faits dans la figure 212, il ne lui en manque que 2. pour marquer un trou simple,

& remettre son jetton au talon, il en fait 18. en un seul coup. Il a donc d'abord de quoi faire un trou en prenant deux points sur les 18. qu'il vient de faire, & alors les 16. qui restent sont censés partir du talon sans interruption, ou en bredouille, ainsi ils valent deux trous 4. points de reste, & par conséquent les 28. points en tout valent à Damon trois trous 4. points de reste.

Je donnerai ici une table pour apprendre à marquer exactement tous les points d'un grand coup qui fait rentrer en bredouille; on y verra combien il faut avoir de points faits, & combien il en faut faire pour rentrer en bredouille, c'est-à-dire, pour marquer trois trous à la fois, ou cinq, ou sept, &c. avec les points de reste s'il y en a. On se sert de cette table comme de celle qui se trouve à la pag. 136.



SECONDE TABLE

Qui enseigne à marquer exactement tous les points d'un grand coup n'étant point en bredouille.

Points faits.

		2	4	6	8	10
Points à faire.	14	1. 4	1. 6	1. 8	1. 10	3. 0
	16	1. 6	1. 8	1. 10	3. 0	3. 2
	18	1. 8	1. 10	3. 0	3. 2	3. 4
	20	1. 10	3. 0	3. 2	3. 4	3. 6
	22	3. 0	3. 2	3. 4	3. 6	3. 8
	24	3. 2	3. 4	3. 6	3. 8	3. 10
	26	3. 4	3. 6	3. 8	3. 10	5. 0
	28	3. 6	3. 8	3. 10	5. 0	5. 2
	30	3. 8	3. 10	5. 0	5. 2	5. 4
	32	3. 10	5. 0	5. 2	5. 4	5. 6
	34	5. 0	5. 2	5. 4	5. 6	5. 8
	36	5. 2	5. 4	5. 6	5. 8	5. 10
	38	5. 4	5. 6	5. 8	5. 10	7. 0
	40	5. 6	5. 8	5. 10	7. 0	7. 2
	42	5. 8	5. 10	7. 0	7. 2	7. 4
	44	5. 10	7. 0	7. 2	7. 4	7. 6
	46	7. 0	7. 2	7. 4	7. 6	7. 8
	48	7. 2	7. 4	7. 6	7. 8	7. 10
	50	7. 4	7. 6	7. 8	7. 10	9. 0

Points faits.

		2	4	6	8	10
	52	7. 6	7. 8	7. 10	9. 0	9. 2
	54	7. 8	7. 10	9. 0	9. 2	9. 4
	56	7. 10	9. 0	9. 2	9. 4	9. 6
	58	9. 0	9. 2	9. 4	9. 6	9. 8
	60	9. 2	9 4	9. 6	9. 8	9. 10
	62	9. 4	9. 6	9. 8	9. 10	11. 0
	64	9. 6	9. 8	9. 10	11. 0	11. 2
	66	9. 8	9. 10	11. 0	11. 2	11. 4
Points à faire.	68	9. 10	11. 0	11. 2	11. 4	11. 6
	70	11. 0	11. 2	11. 4	11. 6	11. 8
	72	11. 2	11. 4	11. 6	11. 8	11. 10
	74	11. 4	11. 6	11. 8	11. 10	13. 0
	76	11. 6	11. 8	11. 10	13. 0	13. 2
	78	11. 8	11. 10	13. 0	13. 2	13. 4
	80	11. 10	13 0	13. 2	13. 4	13. 6
	82	13. 0	13. 2	13. 4	13. 6	13. 8

Usage de la Table ci-dessus.

Cette Table est composée de deux sortes de colonnes, dont les unes *verticales* vont de haut en bas, & les autres *transversales* vont de gauche à droite.

Quand on a été débredouillé, il est censé qu'on a quelques points. Ainsi il faut nécessairement avoir 2. ou 4. ou 6. ou 8. ou 10. points. Ces cinq différens nombres de points qu'on peut avoir & que j'appelle *points faits* sont au haut des colonnes *vertica-*

les, & ceux qu'on peut faire en un seul coup, & que j'appelle *points à faire* sont au commencement des colomnes *transversales* à main gauche.

Pour faire l'application de cette Table aux grands coups qui peuvent arriver, il faut prendre dans les nombres des *points faits* celui qui se trouve marqué dans votre jeu, & de l'autre côté il faut chercher dans les *points à faire* la somme de ceux que le coup présent vous donne. Si vous suivez les deux colomnes jusqu'au point où elles se croisent, vous trouverez dans l'angle commun le nombre des trous qu'il faut marquer, & le nombre des points de reste s'il y en a. Par exemple fig. 212. Damon a dix points. Il faut qu'il prenne la derniere colomne verticale à main droite, au haut de laquelle on voit le nombre 10. Il faut ensuite qu'il cherche dans la suite des colomnes transversales le nombre 18. qui est la somme des points que son *sonnés* lui donne. Vous voyez dans le quarré où se croisent les deux colomnes 10. & 18. que Damon doit marquer 3. trous & 4. points de reste.

Observation.

Il est aisé de voir par les commencemens de cette Table, que pour rentrer en bredouille, c'est-à-dire, pour marquer trois trous à la fois, si vous avez 2. points faits, il en faut faire 22. en un seul coup, si vous en avez 4. il en faut faire 20. si vous en avez 6. il en faut faire 18. si vous en avez 8. il en faut faire 16. & si vous en avez 10. il en faut faire 14.





TROISIEME TOUR DE TRICTRAC.

AVIS AU LECTEUR.

Jusqu'ici le Lecteur judicieux a pû remarquer que les deux premieres parties que nous venons de donner demandoient indiſpenſablement d'être miſes de ſuite ſans interruption pour la facilité des commençans : la premiere pour donner une idée générale de la marche du jeu ordinaire, & la ſeconde pour donner un exemple complet du *Jan-de-retour*, exemple d'autant plus néceſſaire qu'il eſt plus rare dans la pratique. Cette façon de mener, pour ainſi dire, le Lecteur par la main, ſoulage ſon imagination & fortifie ſa mémoire. Il ne s'apperçoit preſque pas qu'il lit, & croit regarder jouer deux Joueurs complaiſans qui lui expliquent avec ſoin tout ce qui peut l'embarraſſer, & qui font même à deſſein des fautes groſſieres pour s'accommoder à ſa portée.

La troiſieme partie qui nous reſte à donner, a été compoſée dans le même goût par deux habiles Joueurs qui ont tâché d'y raſſembler le plus grand nombre de coups intéreſſans qu'il leur a été poſſible. Mais tous les coups d'une partie ne peuvent pas être ſçavans, il y en a beaucoup qui ne ſe peuvent jouer que d'une ſeule

façon, & quand on veut s'assujettir à donner une liaison continue, il est impossible que les coups fins ne soient pas entremêlés parmi un grand nombre de coups médiocres, souvent même indifférens.

Quelques personnes intelligentes qui, pendant le cours de l'impression, m'ont fait l'honneur de s'y trouver quelquefois, m'ont engagé à interrompre l'ordre & la suite de cette troisieme partie. C'est à leur persuasion que j'ai choisi les coups intéressans que renfermoit cette partie, & je l'ai purgée de tous les coups indifférens qui servoient de liaison, & qui auroient pû fatiguer le Lecteur. Il est par-là plus assûré de trouver quelque chose de bon dans chaque coup qu'on lui présente, & je continue à lui fournir, par le moyen des figures, tous les soulagemens qui sont à ma disposition.

Comme la suppression de ces coups indifférens abrege nécessairement cette partie, j'ai crû faire plaisir au Lecteur de remplacer ce vuide par une récapitulation générale des écoles que je mets à la fin de ce livre pour y avoir recours au besoin.

CONSEILS GENERAUX

pour jouer le Trictrac avec avantage.

I.

La premiere & la plus essentielle attention qu'on doit avoir, à mon avis, est celle d'éviter les écoles. Il y en a de tant d'especes, qu'il faut être sans cesse en garde pour ne pas s'y méprendre. Vous ne devez jamais songer à jouer votre coup, ni toucher vos dames, que vous n'ayez regardé si vous ne battez point. Il faut s'en faire une habitude.

II.

Une seconde attention aussi importante que la premiere, consiste à observer si votre adversaire ne fait point d'écoles, & à les marquer, s'il en fait. Vous ne sauriez croire l'avantage qu'a sur son adversaire, un Joueur qui ne fait point, ou presque point d'écoles, & qui releve exactement celles de l'autre

III.

Dans les deux ou trois premiers coups, vous devez toujours avoir devant les yeux les cas rares dont nous avons parlé, qui sont *Jan-de-six-tables*, *Jan*, *& contre Jan-de-deux-tables*, *Jan*, *& contre-Jan-de-Mezeas*. Pour ce qui est de *Jan-de-six-tables* dès que vous avez joué un coup *tout-d'une*, vous ne pouvez plus le faire, & votre adversaire de même dès qu'il a joué une fois seulement *tout-d'une*, ainsi c'est alors une attention dont vous êtes délivré.

IV.

Au commencement d'une partie on joue ordinairement *tout-à-bas* les points au-dessous de six, & *tout-d'une* les points qui font six & au-dessus, mais cela ne va gueres jusques à 10. & jamais à 11, mais il n'y a rien de réglé là-dessus, & c'est l'idée du Joueur qui doit le régler, & la connoissance de la façon de jouer de celui contre qui l'on joue.

V.

A mesure que les jeux s'étendent, on ne doit pas perdre l'occasion de faire une case dans le *grand-Jan*, lorsqu'on le peut sans risque, & quand vous aurez à choisir entre deux ou trois que vous pouvez faire, vous devez préférer la *case du Diable*; après celle-là, les plus avancées sont les plus estimables, pour être plus à portée de battre votre adversaire; il en faut cependant excepter la case de l'écolier que les habiles Joueurs garnissent le plus tard qu'ils peuvent, pour former le plein par cet endroit comme nous l'avons observé sur le terme *case de l'écolier*.

VI.

Quand l'occasion se présente de prendre votre coin, il faut le faire, pourvû que vous ne vous découvriez pas trop lorsque vous pouvez être battu, & sur-tout lorsque votre adversaire ayant déja 6. 8. ou 10. points, vous prévoyez que vous risquez de lui donner la partie, auquel cas il faut différer de le prendre, à une autre occasion.

VII.

Tant qu'il n'y a qu'un coin garni, que ce soit le vôtre, ou celui de votre adversaire, vous devez à chaque coup commencer par examiner si le vuide n'est point battu; s'il l'est, le marquer quand c'est vous qui le battez; & envoyer votre homme à l'école s'il le bat sans le marquer, ou s'il le marque sans le battre.

VIII.

Dès que les deux coins sont garnis, & que chacun a plus de deux dames abattues, vous avez un embarras de moins dans l'examen de votre jeu, & vous devez tourner toute votre attention du côté des dames battues, & voir la façon dont elles le sont; c'est-à-dire, si c'est simplement ou à faux.

IX.

La différence des couleurs sur les flèches soulage beaucoup, & guide l'œil pour connoître d'abord si vous battez ou non. Par *nombre pair* le blanc ne peut battre que le blanc, & le noir ne peut battre que le noir; & par *nombre impair*, le noir ne peut battre que le blanc, & le blanc ne peut battre que le noir.

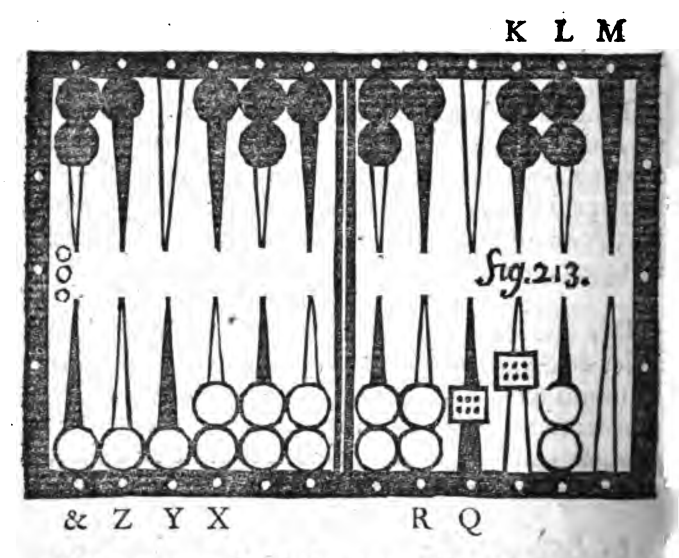
X.

Pour les commençans.

Quand vous voulez connoître si une Dame de votre jeu, bat une Dame du jeu de votre adversaire, ou si une des siennes bat une des vôtres, il faut commencer à compter *un* sur la dame que vous soupçonnez pouvoir être battue, & continuer à compter en rétrogradant

jusqu'à ce que vous ayez compté *votre point*; alors *s'il se trouve une dame sur la flèche qui suit immédiatement celle sur laquelle a fini votre point, vous êtes sûr que celle-ci bat celle-là.*

EXEMPLE.



Cloris amene *sonnés* fig. 213. Elle est en doute si elle bat les trois dames découvertes Y, Z, &. Elle commence son examen par la moins éloignée qui est Y. elle conte les flèches en rétrogradant, disant tout bas *un* sur Y. *deux* sur X. jusques à *douze*, elle sera forcée de s'arrêter en L. sur laquelle finit son point 12. elle verra pour lors que sa dame K. qui se trouve immédiatement après le nombre compté, bat la Dame Y. par doublet, il reste à voir si c'est *simplement* ou *à faux*; elle voit un repos en Q. pour un de ses six, elle conclut qu'elle bat *simplement*.

Cloris regarde ensuite la dame Z. elle voit l'intervale de 11. flèches dans le jeu de Damon, il faut

donc qu'elle en compte une douzieme dans le sien, son *sonnés* finit en M. elle conclut encore, que puisque sa dame L. se trouve immédiatement après le nombre compté, elle bat certainement la dame Z. il faut voir si c'est simplement ou à faux, elle voit que la sixieme flèche R. est occupée, elle bat donc à faux.

Enfin Cloris examine si elle ne battroit point la dame &. elle voit qu'il y a 12. flèches à compter dans le jeu de Damon, par conséquent elle battroit du coin si elle l'avoit, mais son coin n'est pas garni, ainsi elle ne bat point la dame &.

Cet examen se fait tout bas sans rien dire, pour ne pas faire appercevoir à Damon la dame Z. qui est battue à faux, Cloris marque ses 6. points & joue son coup comme il convient.

Ceux qui savent jouer voyent les dames qu'ils peuvent battre même avant de jetter les Dés, & c'est ce qui fait qu'ils mettent si peu de tems à connoître ce qu'ils doivent marquer. L'habitude est un grand maître: par exemple,

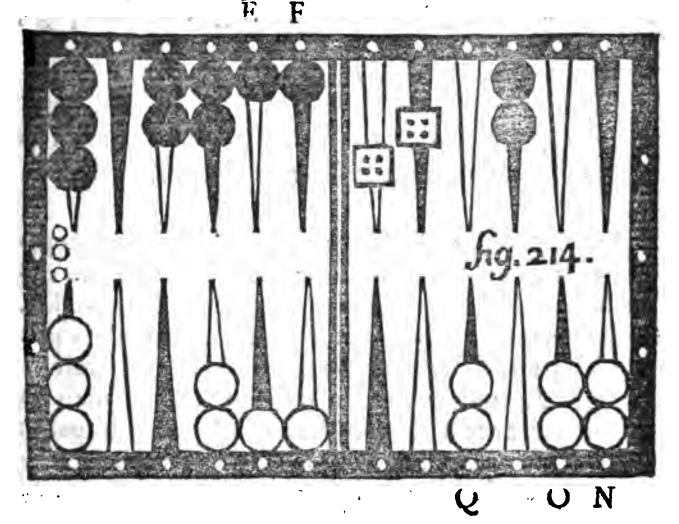


fig. 214.

Je suis Damon, c'est à moi à jetter les dés, je vois dans le jeu de Cloris fig. 214. deux dames découvertes en E, F. & son coin dégarni. Un seul coup d'œil me suffit pour voir que depuis F. j'ai sept flèches à compter, & depuis E. j'en ai huit, donc si j'amene *sept* ou *huit* je bats Cloris au grand-Jan, avec cette différence que si je ne fais que *sept* je ne bats que F. de mon coin, & que si je fais *huit* je bats E. de mon coin & F. de ma case O. je vois aussi que j'ai une case en Q. qui par *carmes* bat le coin, mais si je fais *carmes* je bats à faux de O. en F. Est-il étonnant qu'ayant déja fait tous ces raisonnemens un instant avant que de jetter les dés, est-il étonnant, dis-je, que venant à faire *carmes* comme il est dans la figure, je marque sur le champ deux trous, & que je m'en aille? Ne sai-je pas que je bats le coin, & la Dame E. par doublet, ce qui me fait 12. points en bredouille? Ne sai-je pas aussi que je bats à faux de O. en F. & que donnant par-là six points à Cloris je dois lever pour recommencer? Quand on a l'habitude il faut moins de tems pour voir tout ce que je viens de dire, que pour lire une ligne de cette page.

AVIS

Sur la trop grande vîtesse & la trop grande lenteur qu'on doit également éviter au Trictrac.

Je connois des personnes qui conseillent aux commençans de prendre l'habitude de jouer vîte, au risque même de faire des écoles, parce que, disent-elles, on ne peut plus jouer avec célérité, quand on a pris une habitude de lenteur. Je ne suis pas tout-à-fait de cet avis. Je conviens qu'on doit jouer vîte, mais on doit jouer avec réflexion. Les réflexions habituelles conduisent naturellement à la célérité, mais la célérité ne conduit pas aux réflexions. Que penseroit-on

d'un maître de musique qui conseilleroit à son écolier de chanter vîte au risque de faire de faux tons? Ne doit-il pas plutôt accoutumer lentement l'oreille à la juste intonation, pour parvenir ensuite par l'habitude à chanter vîte & juste? Il faut donc jouer vîte, mais avec discrétion, & n'avoir pas honte de réfléchir quelquefois un moment pour certains coups épineux qui demandent de l'attention.

Il faut sur-tout éviter deux inconvéniens. Le premier, c'est de ne point lever les dés, ni les couvrir avec la main avant que celui qui les a jettés ait vû & énoncé son point: le second, c'est de ne point jetter les dés que l'adversaire n'ait commencé de jouer son coup, car si pour vous trop presser, il voit votre point avant que d'avoir joué, il peut profiter contre vous-même des lumieres que vous lui donnez, & jouer conformément aux remarques que votre coup prématuré lui fournit sans que vous puissiez l'en empêcher.

X I.

Après les attentions dont nous venons de parler, il est très important de s'accoutumer peu-à-peu à connoître les combinaisons des dés, & à examiner les points favorables & contraires qu'on peut avoir en découvrant telle ou telle dame. C'est par cet endroit-là principalement que les habiles Joueurs se font connoître.

Je vais donner ici un état de toutes les combinaisons différentes qu'on peut faire de deux dés, & je tâcherai ensuite d'en tirer certaines conséquences, qui serviront de modèles aux personnes intelligentes pour en tirer une infinité d'autres.

Sur les combinaisons des Dés.

On peut considérer deux choses dans les combinaisons des Dés. 1°. La différence des points entre eux.

20. **La différence des points par rapport aux Dés.** Si nous examinons la différence des points entre eux; nous trouverons que deux Dés peuvent souffrir 21. combinaisons, & si nous considérons la différence des points par rapport au Dés, nous trouverons que deux Dés peuvent souffrir encore 15. combinaisons qui jointes aux 21. premieres font 36. en tout.

On en trouve la preuve par la multiplication. Car si vous multipliez le plus haut point d'un Dé qui est 6. par le plus haut point de l'autre Dé qui est aussi 6. vous direz 6. fois 6. font 36.

Pour expliquer ceci plus clairement je ne vois pas de meilleur moyen que celui de me servir de deux Dés de différentes couleurs. Comparons maintenant un point avec un autre; & tâchons de nous faire entendre.

Si je cherche la différence qu'il y a entre un *sonnés* & un *six cinq*, je trouve que ces deux points différent entre eux d'une unité, mais d'ailleurs ils me paroissent aussi faciles à faire l'un que l'autre. *Sonnés* ne peut se faire que d'une façon qui est par deux *six*, & *six cinq* ne peut se faire aussi que d'une façon, qui est par un *six* & un *cinq*. Cela supposé, ne devroit-on pas amener aussi souvent *sonnés* que *six cinq*? Cependant l'expérience est contraire, & l'on fait plus souvent *six cinq* que *sonnés*. D'où peut donc naître cette différence? Elle vient de la différence des Dés : car chaque Dé pris séparément n'a qu'un *six* à fournir pour faire *sonnés*, au lieu que chaque Dé pris séparément a un *six* & un *cinq* à fournir pour faire *six cinq*, par conséquent il n'y a en deux Dés que deux seules *faces* ou côtés pour faire *sonnés*, & il y en a quatre pour faire *six cinq*, sçavoir le *six & cinq* du Dé blanc, & le *six & cinq* du Dé noir.

Ce que je dis du *sonnés* doit s'entendre de tous les doublets qui n'ont chacun qu'une façon de se montrer, & ce que je dis de *six cinq*, doit s'entendre de tout point simple qui peut toujours se faire de deux

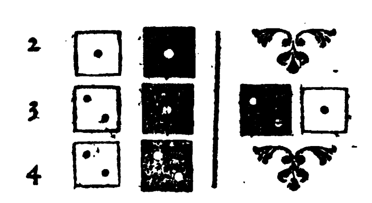
façons par rapport à la différence des Dés ; en sorte que tout coup double est simple ; & tout coup simple est double.

La différence des nombres entre eux est réelle, & sensible, & la différence des nombres par rapport aux Dés, n'est que réelle sans être sensible, si l'on joue avec des Dés parfaitement semblables.... Si je fais 4. & 2. une fois, & 3. & 3. une autre fois, & la troisieme fois 5. & 1. je vois bien que j'ai fait trois fois le même nombre, mais je remarque sensiblement une différence dans les points ; au contraire si je fais deux fois de suite 4. & 2. avec deux Dés égaux, je croirai avoir fait deux fois le même point, parce que les deux Dés étant parfaitement semblables, ne me font appercevoir aucune différence sensible. Mais si je joue avec deux Dés de différentes couleurs, je verrai que tantôt c'est le Dé noir qui a 4. & tantôt le blanc, ce qui fait une différence. On doit donc convenir que quoique les deux Dés soient semblables, la différence n'est pas moins réelle, & que tout point qui n'est pas *double*, doit arrriver probablement deux fois pour une.

J'appellerai combinaisons sensibles les 21. qui se trouvent à main gauche de la liste suivante, & combinaisons insensibles, celles qui se trouvent à main droite de la même liste.

Liste des combinaisons de deux Dés.

sensibles & réelles. réelles & insensibles.



4

5

6

5

6

7

8

6

7

8

9

10

7

8

9

10

11

12

Vous

VOUS venez de voir que deux Dés peuvent souffrir 21. combinaisons différentes quant-aux-points, qui sont les 21. de la premiere colomne à main gauche, & si vous en retranchés les six doublets qui ne peuvent se faire chacun que d'une façon, il en restera quinze qui peuvent chacune se faire de deux façons quant-aux-Dés, ce qui produit quinze autres combinaisons insensibles qui sont celles de la seconde colomne qui font en tout 36. combinaisons possibles.

Maintenant si nous examinons l'étendue des nombres qu'on peut faire avec deux Dés, nous trouverons que le plus grand est 12. & le plus petit 2. ce qui ne fait en tout que 11. coups de différente étendue; en sorte qu'il faut distribuer inégalement sur ces 11. coups les 36. combinaisons que nous venons de remarquer: les uns en ont plus, les autres moins, & c'est-là ce qui fait que les uns arrivent plus souvent, les autres plus rarement.

12. & 2.

Le 12. & le 2. n'ont chacun qu'une seule combinaison, car si vous allez chercher ces deux nombres dans la liste des combinaisons, vous ne trouverez qu'une fois 12. & une fois 2.

11. & 3.

Le 11. & le 3. ont chacun deux combinaisons pour leur part, car si vous cherchez ces deux nombres dans la même liste, vous ne trouverez qu'une fois 11. & une fois 3. mais ils ont chacun une *combinaison insensible*.

10. & 4.

Le 10. le & 4. ont chacun trois combinaisons, vous les trouverez chacun trois fois; une par *doublet*, & les deux autres en combinaisons insensibles.

9. & 5.

Le 9. & le 5. ont chacun quatre combinaisons

deux *sensibles*, & deux *insensibles*, comme vous pouvez voir dans la liste ci-dessus.

8. & 6.

Le 8. & le 6. ont chacun cinq combinaisons. Vous les trouverez chacun trois fois dans la liste, une fois par doublet, & deux fois avec des *combinaisons insensibles*.

7.

Le 7. qui tient le milieu est celui qui a la plus grosse part, il a lui seul six combinaisons, trois sensibles & trois insensibles, ce qui fait six en tout.

Suivant cette remarque (pourvû qu'on ne sépare pas les deux points des deux Dés, & qu'on les unisse pour n'en faire qu'un nombre) le 7. est celui de tous qui doit probablement arriver le plus souvent parce qu'il a seul six combinaisons pour lui.

Après le 7. viennent le 8. & le 6. qui doivent probablement se montrer aussi souvent l'un que l'autre, mais moins souvent que 7. & plus souvent qu'aucun des autres.

Le 9. & le 5. doivent arriver aussi souvent l'un que l'autre, mais chacun doit arriver moins souvent que 7, 8. & 6. & plus souvent qu'aucun des autres.

Le 10. & le 4. doivent arriver également, mais plus rarement que 7. 8. & 6. 9. & 5. & plus souvent qu'aucun des autres.

Le 11. & le 3. doivent arriver aussi souvent l'un que l'autre, mais plus rarement que tous les susdits, & plus souvent que les deux suivans.

Enfin, le 12. & le 2. sont ceux qui doivent arriver le plus rarement.



RÉCAPITULATION.

7.	Peut arriver de	6.	façons.
8.	& 6.	5.	. . . .
9.	& 5.	4.	
10.	& 4.	3.	
11.	& 3.	2.	
12.	& 2.	1.	

Corollaire.

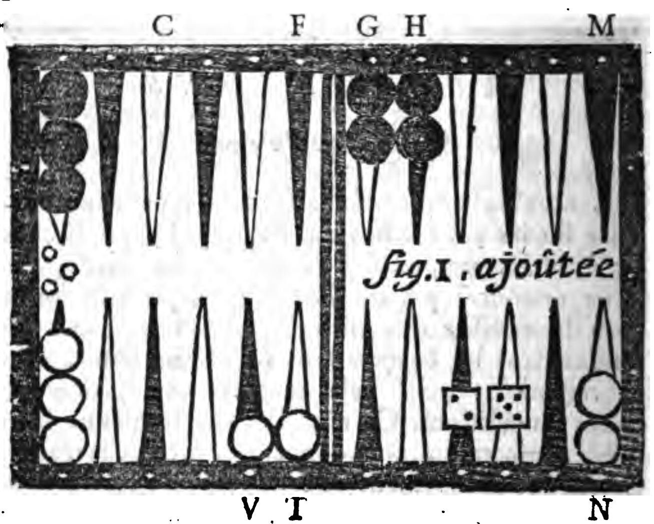
Il eſt donc vrai de dire qu'une Dame découverte à 12. Flèches de diſtance de la Dame la plus avancée de l'adverſaire riſque cinq fois moins d'être battue que celle qui n'en eſt qu'à 7. Flèches de diſtance, & celles qui ſont entre ces deux extrémités courent plus ou moins de riſque, ſelon la proportion des combinaiſons qui conviennent à leur diſtance.

REFLEXIONS

Sur la Caze du cinq.

LE nombre des combinaiſons que peuvent produire ſur les 30. Flèches du Tablier, les 30. Dames des deux Joueurs, eſt ſi prodigieux en lui-même, que je ne craindrai pas de dire qu'il ſurpaſſe de beaucoup le nombre des chifres, qui ſe trouvent répandus dans les *Comptes-faits* de M. Barrême, dût-on raſſembler pour cela tous les exemplaires de toutes les éditions. Ce n'eſt-là en effet qu'une bien foible comparaiſon, pour donner une idée de la réalité. Or chaque changement de combinaiſon, ou *d'arrangement*, ſi vous voulez, dans l'un ou l'autre des deux jeux, demande un choix particulier parmi les diffé-

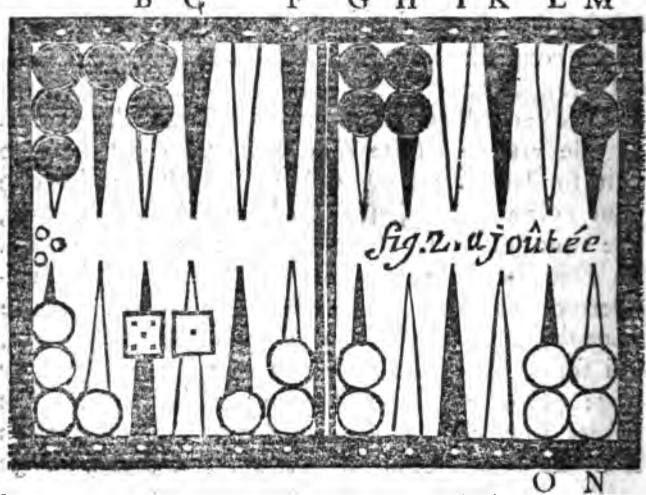
rentes manieres dont on peut jouer chaque coup de Dés. Les *points* & les *trous* que les Joueurs peuvent avoir respectivement, influent encore diversement dans la conduite que l'on doit tenir ; ensorte que le nombre des dispositions *possibles* étant, pour ainsi dire, infini, il est au-dessus des forces humaines de donner des regles générales ou particulieres pour se conduire de la maniere la plus avantageuse dans tous les cas qui peuvent se présenter. Mais l'on peut proposer certains exemples aux Apprentifs, dont le développement sera comme le germe des premieres réflexions qu'ils feront dans la pratique. Je prendrai la liberté d'en mettre quelques-unes sous les yeux du Lecteur pour certains cas familiers, qui arrivent d'un moment à l'autre. Je commence par la Flèche du *cinq* pour jouer, qui est la *septième* pour battre ; c'est-à-dire, la Flèche F. pour le jeu de *Cloris*, & la Flèche T. pour celui de *Damon*.



1°. Je ſuppoſe que *Damon* a pris ſon Coin N. en deux coups par *ſonnés & quines*, & que le troiſieme coup il a fait *cinq & quatre*, ce qui répond à l'arrangement de ſon jeu (*figure* 1. *ajoutée*) Pendant ce tems-là *Cloris* a formé les deux Caſes G H. & elle vient de faire *cinq & deux*, comme on le voit ſur les Dés (*même figure.*) Il eſt certain que pour agir avec prudence, au lieu d'abattre du bois, elle doit jouer *tout-d'une* en H. en voici la raiſon. La Dame qu'elle mettroit en F. pour le *cinq* riſqueroit beaucoup d'être battue par le Coin de *Damon*, parce que le 7. peut arriver de ſix façons, qui ſont, *ſix & as*: *as & ſix*: *cinq & deux*: *deux & cinq*: *quatre & trois*: *trois & quatre*, & que tous ces points ſont contr'elle, parce que ſes deux caſes H G. ne bouchent aucun paſſage. Que ſi elle n'étoit point battue en F par les ſix hazards que nous venons d'examiner, elle auroit à craindre *quines*, & *ſix quatre* pour ſa Dame C; ce qui la mettroit en butte à neuf haſards qui ſont le quart de la totalité, tandis qu'en jouant *tout-d'une* en H. elle ſe met hors d'atteinte.

Au contraire la Dame T de *Damon* (qui répond à la Flèche F. de *Cloris* n'eſt expoſée qu'au *ſonnés* par G. & à *ſix & cinq* par H. de même que ſa Dame V ne craint que le *ſonnés*; preuve évidente de l'avantage que donne le Coin à celui qui eſt aſſez heureux pour le prendre de bonne heure. Il tient le jeu de ſon Adverſaire dans une crainte continuelle, & ſes Dames ne peuvent preſque marcher que deux à deux.





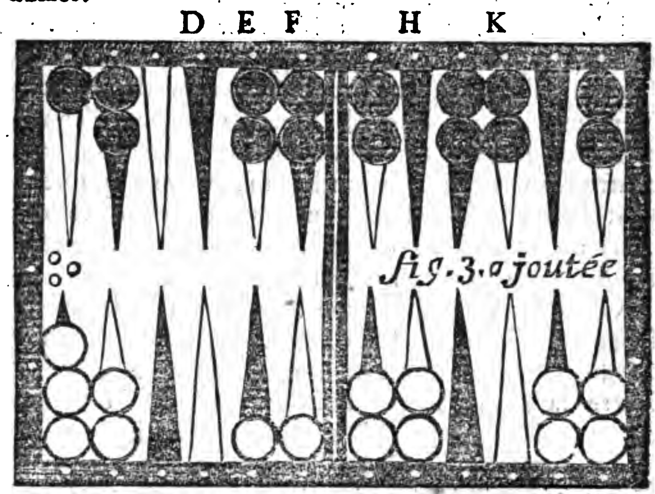
2°. Après plusieurs coups joués de part & d'autre, *Cloris* amene *cinq & as* (*fig. 2. ajoutée*) Malgré l'acquisition de son Coin, & ses deux Cases G H. elle ne peut pas prudemment se montrer en F. parce que des six hasards ci-dessus mentionnés, elle n'en a que deux de favorables (*six & as* : *as & six.*) Les quatre autres sont contr'elle, d'ailleurs cette place F se trouve exposée à de nouveaux dangers, à cause de la Dame O de *Damon*, qui peut la battre par *carmes*, par *cinq & trois* & par *deux & six*; cinq nouveaux hasards, qui joints aux quatre qui restent du 7. font en tout neuf hasards contraires.

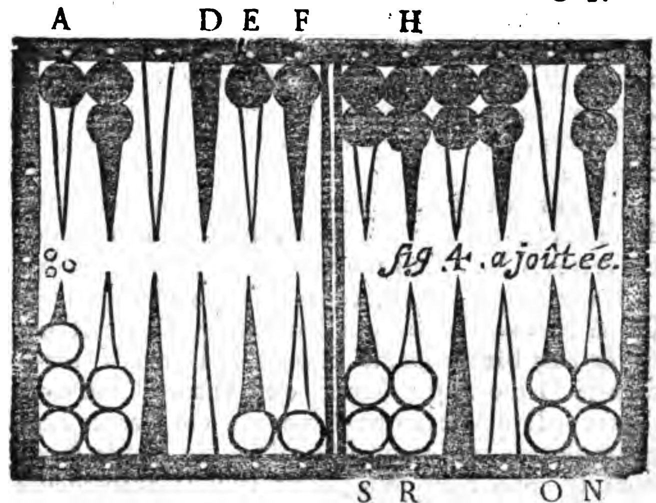
Quant à sa Dame B. elle ne doit ni la déplacer ni la couvrir, parce que les trois hasards qui peuvent la toucher (qui sont *sonnés & six cinq*) la battent tous trois à faux. Elle doit donc jouer *tout-d'une* en G. pour se tirer d'embarras.

Observation.

Remarquez que quand je compte trois hasards sur *sonnés & six cinq*, qui paroissent n'en produire que

deux, je sous-entends toujours, pour abréger, la combinaison insensible du *six & cinq* & ainsi des autres.





3°. Après quelques coups d'intervalle, qui ont changé la face des jeux, *Cloris* amene *trois & deux*

(*fig.* 3. *ajoutée.*) Elle pourroit jouer *td.* en F. où faire la Case D. ou bien la Case H. Elle doit prendre ce dernier parti, parce que la plupart des points qui lui étoient contraires lui sont devenus favorables. Voyez le coup joué (*fig.* 4. *ajoutée*) pour soulager l'imagination, & suivez-moi dans l'examen que je vais faire. Il demande un peu d'application de la part des commençans, parce qu'il y a quatre Dames qui peuvent battre, & trois qui peuvent être battues. Il ne faut cependant pas se rebuter pour ces sortes de difficultés, qui deviennent ensuite familieres par la pratique.

Considérez que la Dame N peut battre la Dame F par *deux & cinq*, & la Dame E par *deux & six*. Considérez en second lieu que la Dame O peut battre la Dame F. par *trois & cinq*, & la Dame E par *trois & six* : C'est en tout quatre hasards.

Au contraire la Dame N peut battre-à-faux la Dame F par *six & un*, par *quatre & trois*, & la Dame E par *carmes* & par *cinq & trois*; de plus la Dame O peut battre-à-faux la Dame F par *carmes*, par *six & deux*, & la Dame E par *cinq & quatre*. *Cloris* a donc *sept* points favorables contre *quatre* contraires, ou, si vous voulez, 12. contre 8., 3. contre 2.

Il nous reste à examiner l'effet que peuvent produire les trois Cases S R N. sur les trois Dames découvertes A E F. nous trouverons que la Dame R bat la Dame E par *sonnés*, & la Dame S bat-à-faux la Dame F. C'est l'une pour l'autre. La Dame R par *six & cinq* bat la Dame F. mais la Dame N bat-à-faux la Dame A par *sonnés*, c'est encore l'une pour l'autre; de maniere que l'objet de ces Dames éloignées se trouvant compensé, il résulte que la façon dont le coup a été joué, étoit la plus avantageuse suivant les bonnes régles. Ajoutez à cela l'avantage de faire une cinquieme Case, avantage qui méri-

seroit la préférence, si les hasards se trouvoient partagés pour & contre avec égalité.

Observation.

Si *Damon* avoit 8. ou 10. points dans la *figure* 3. il ne faudroit pas s'exposer à faire la Case H. mais plutôt jouer *tout d'une* en F, au moyen de quoi *Cloris* n'auroit plus de Dames découvertes. Au reste, malgré l'évidence des raisonnemens que j'ai faits tant sur la premiere *figure*, que sur la seconde & les deux suivantes, bien des gens pourroient jouer autrement, soit par des vues particulieres que l'on ne peut ni deviner ni expliquer, soit parce que certains Joueurs plus hardis que les autres abandonnent bien des choses au hasard, qui quelquefois par évènement leur réussissent. Mais cela n'a pas dû m'empêcher de montrer aux Commençans la maniere de procéder dans l'examen qu'ils doivent faire de ce qui peut leur nuire, ou leur être favorable.

REFLEXIONS

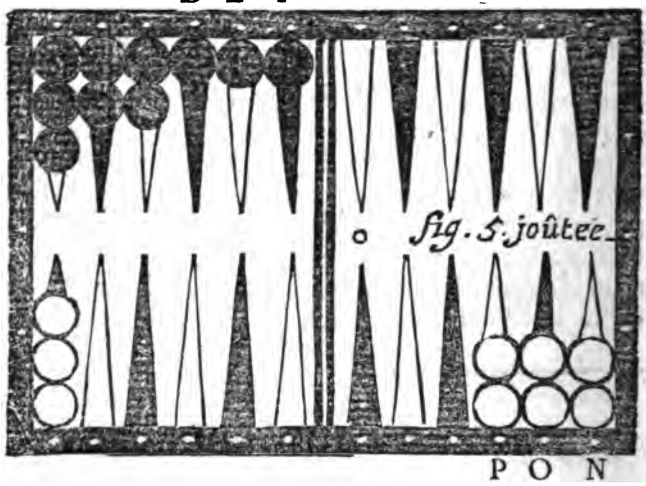
Sur le 8. & le 9.

APRES avoir exposé les raisons qui doivent nous rendre attentifs sur la Case du 7 pour battre, il convient de dire un mot sur la Case du 8. & la Case du 9. parce que si le 7. a pour soi *six* combinaisons, le 8. en a *cinq*, & le 9. en a *quatre*. Ce sont les points les plus nombreux, & par-là les plus à craindre, ou les plus à désirer, suivant la situation de notre jeu.

Différence entre ces nombres.

Il y a une différence remarquable entre le 7. & les autres nombres supérieurs; elle consiste en ce

que le 8. par exemple, ne peut pas devenir le 7.; le 9. ne peut pas devenir le 8. ni le 7., tandis que le 7. peut devenir le 8.; il peut devenir le 9., &c. En un mot, la Flèche du 7. eſt la premiere qui vaut 4. points en partant du Coin de l'Adverſaire. Ceci demande une explication accompagnée d'une figure.



Suppoſons ici (*figure 5. ajoutée.*) que pendant que *Cloris* s'eſt amuſée à préparer un *petit-Jan*, *Damon* qui s'en eſt apperçu a pouſſé ſon jeu en avant pour établir des batteries capables de la traverſer. Il a formé les trois Caſes P O N. & chemin faiſant il a eu occaſion de marquer 8. points qui ſont en bredouille; c'eſt à lui à jouer, & ſuivant toutes les apparences il devroit prendre au moins deux trous.

Examen du jeu de Cloris.

1°. Sa Dame F découverte ſur la Flèche du 7. riſque d'être battue par les ſix haſards dont nous avons parlé plus haut. 2°. Cette même Dame P. (qui tient la Flèche du 7. par rapport au Coin N.)

tient aussi la Flèche du 8. par rapport à la Case O. & par conséquent elle est exposée aux *cinq* hasards qui sont propres du 8. 3°. Cette même Dame F occupe encore la Flèche du 9. par rapport à la Case P. & risque d'être battue par les *quatre* hasards qui sont relatifs au 9. cela fait déja *quinze* hasards contraires. 4°. La Dame E de *Cloris* tient la place du 8. par rapport à N. & du 9. par rapport à O. & du 10. par rapport à P. 5°. La Dame D de *Cloris* tient la place du 9. par rapport à O. & du 11. par rapport à P. Voilà une nouvelle matiere à réflexion pour elle, & les espérances qu'elle avoit fondées sur sont *petit-Jan* son bien prêtes à s'évanouir.

Expliquons maintenant ce que j'ai voulu dire plus haut. Vous voyez que la Dame F occupe la Flèche du 7. dès que *Damon* a son Coin, & que ce nombre ne peut pas diminuer, parce que le Coin ne peut pas avancer ; mais cette même Dame F peut augmenter, & se voir exposée au 8. dès que *Damon* aura formé sa Case O. Enfin cette même Dame F. pourra encore augmenter & être censée Flèche du 9. dès que *Damon* aura formé sa Case P. Voyons maintenant la liste de tous les points qui peuvent être favorables à *Damon*.

Par 6. & 1., 1. & 6. . N. . . *bat*. . . F. . 4. points.
Par 5. & 2., 2. & 5. . N. . . *bat*. . . F. . 4. ——
Par 4. & 3., 3. & 4. . N. . . *bat*. . . F. . 4. ——

Par 6. & 2., 2. & 6. { N . . . . E / *bat* / O . . . . F } 8. ——

Par 5. & 3., 3. & 5. { N . . . . E / *bat* / O . . . . F } 8. ——

Par *Carmes*.	N . . . . E *bat* O . . . . F	12. ——
Par 6. & 3., 3. & 6.	N . . . . D O . . . *bat* . . E P . . . . F	12. ——
Par 5. & 4., 4. & 5.	N . . . . D O . . . *bat* . . E P . . . . F	12. ——
Par *Quines*	O . . . . D *bat* P . . . . E	12. ——
Par 6. & 4., 4. & 6.	O . . . . D *bat* P . . . . E	8. ——
Par 6. & 5., 5. & 6..	P . . . *bat* . . . D . .	4. ——

C'eſt en tout 20. haſards, dont le moins lucratif donne deux trous à *Damon*, & le rend maître de *s'en-aller*, pour détruire les préparatifs du *petit-Jan* de *Cloris*, ou de *tenir* & de profiter du déſordre que les batteries N O P. vont répandre dans ſon jeu à meſure qu'elle s'ébranlera.

Par la liſte des 20. haſards que *Damon* a pour ſoi, vous pouvez voir que *huit* lui valent 4. points chacun; *ſix* lui en donnent 8., & *ſix* lui en rapportent 12. Je ne doute pas qu'un exemple détaillé, comme celui que je viens de donner, ne ſoit profitable aux Commençans, & ne leur fourniſſe les moyens d'en faire l'application dans les différentes circonſtances où ils pourront ſe trouver.

Premiere Observation.

Pour peu qu'un *petit-Jan* se fasse attendre, on doit l'abandonner quand l'Adversaire a son Coin garni, ou même une simple case avancée; car outre qu'on risque d'y perdre beaucoup, on peut quelquefois être obligé de passer une Dame au *retour* pour *conserver*, & cette Dame ainsi avanturée parmi des troupes ennemies, peut souvent causer la perte d'un tour de Trictrac. Voyez (*fig. 9. ajoutée.*)

Seconde Observation.

On doit considérer que la Flèche du 7. & celles qui l'avoisinent, demandent une attention continuelle pour ne pas s'y montrer *sans nécessité*, quand les passages sont trop ouverts, & pour y mettre ensuite des demi-cases, à mesure que les passages étant bouchés elles peuvent être battues à faux. Je ne saurois trop insister sur cette attention, parce que l'occasion de s'en servir avec avantage se présente à tout moment.

Troisieme Observation.

Il ne faut pas mettre en parallèle les cases du 7., du 8. &c. avec celles du 11. ou du 12. Par exemple, *Cloris* (*fig. 2. ajoutée.*) ne doit pas jouer son *cinq* en F. sous le faux prétexte que sa Dame B. ne pouvant être battue qu'à son profit, elle compense en quelque maniere le danger qu'elle court à se montrer en F. car la Dame B ne peut lui être profitable que par *six & cinq*, tandis que la Dame F pourroit lui être nuisible par *cinq & deux*, & *quatre & trois*; ce qui double la crainte contre l'espérance, ayant deux combinaisons favorables & quatre contraires.

Pour que la Dame B & la prétendue Dame F. pussent entrer en parallèle, il faudroit que *Cloris*

eût une Case de plus en L. parce qu'alors la Dame F. ne pouvant être battue que par *quatre & trois*, il y auroit égalité de crainte & d'espérance pour les deux Dames F B.

REMARQUE.

Mais si cette quatrieme Case que je suppose en L. se trouvoit en I. ou en K. elle ne produiroit pas le même effet, parce que le *cinq & deux*, & le *quatre & trois* trouveroient également passage. Je ne finirois point, si je mettois ici toutes les observations qui se présentent en foule sur ces sortes de combinaisons.

Voilà à peu près ce qu'on peut dire en général sur les points des deux Dés *réunis* ensemble. Mais si nous prenons les points tantôt *unis*, & tantôt *séparés*, selon qu'ils peuvent nous servir, ou nous nuire dans le jeu de Trictrac, nous trouverons d'autres différences qui méritent l'attention du Lecteur.

Parmi les 11. nombres qu'on peut faire avec deux Dés, ceux qui peuvent se faire avec un seul Dé, ont un grand avantage sur les autres, on est libre de les prendre *séparément* ou *uniment*...6. 5. 4. 3. 2. peuvent se faire avec un seul Dé, & avec deux, au lieu que 12. 11. 10. 9. 8. 7. ne peuvent se faire qu'avec deux Dés seulement.

Parmi les cinq points qui peuvent se faire avec un seul Dé, & avec deux, le plus gros doit probablement arriver plus souvent qu'aucun des inférieurs, quand on est libre d'unir, ou de séparer les points. Pour faire entendre ce que j'ai à dire, il faut avoir recours à la même liste des combinaisons que l'on trouve ci-devant.

Le *6*.

Si vous prenez dans la liste des combinaisons toutes celles où il entre un *6*. en un seul Dé, vous

trouverez, 6. 6., 6. 5., 5. 6, 6. 4., 4. 6., 6. 3., 3. 6., 6. 2., 2. 6., 6. 1., 1. 6., qui font en tout 11. combinaisons *sensibles* ou *insensibles*.

Maintenant si vous cherchez dans cette même liste tous les coups dont les points réunis font la somme de six, vous en trouverez cinq qui sont, 3. 3, 5. 1., 1. 5., 4. 2., 2. 4.

Onze combinaisons où le 6. se trouve en un seul Dé & 5. où il se trouve en deux Dés font 16. coups en tout, où le 6. peut se trouver; en sorte que de 36. combinaisons, le seul 6. en a 16. pour sa part, dès qu'on est libre de séparer, ou d'unir les deux Dés.

Le 5.

Faites pour le cinq ce que vous avez fait pour le 6. vous le trouverez 11. fois sur un seul Dé, savoir, 5. 5., 5. 6, 6. 5., 5. 4., 4. 5., 5. 3., 3. 5., 5. 2., 2. 5., 5. 1., 1. 5., Maintenant si vous cherchez en deux Dés les points dont le *cinq* est composé, vous trouverez 4. 1., 1. 4., 3. 2., 2. 3., qui font 4. combinaisons. 4. & 11. font 15. combinaisons pour le seul *cinq* sur les 36.

Le 4.

Le 4. se trouve également onze fois sur un seul Dé, & trois fois sur deux, c'est 14. combinaisons pour le 4. sur 36.

Le 3.

Le 3. a pareillement ses 11. combinaisons sur un seul Dé, & deux sur deux Dés, qui sont 2. 1., 1. 2., c'est 13. en tout.

Le 2.

Le 2. a 11. combinaisons pour lui en un seul Dé, ce qui fait 12. en tout.

Le 1.

L'*as* n'a que 11. combinaisons en tout, parce qu'il ne peut pas se faire avec deux Dés unis.

RECAPITULATION.

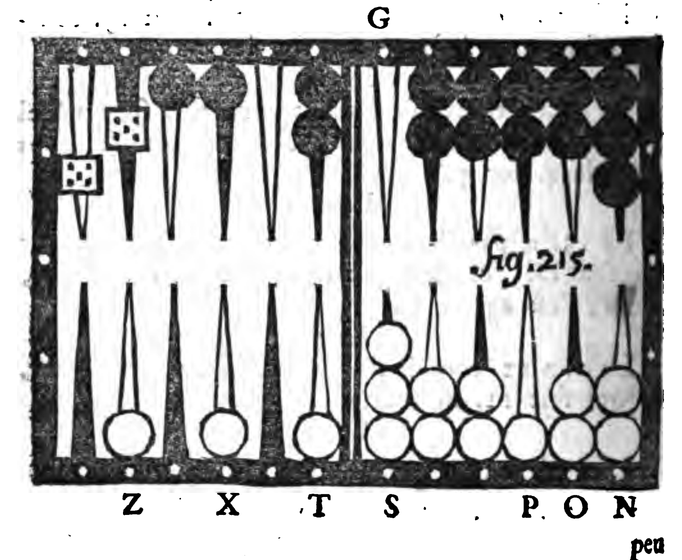
Sur 36. combinaiſons qu'on peut faire.

Le 6. en a.	. . . . .	16.
Le 5.	. . . .	15.
Le 4.	. . . .	14.
Le 3.	. . . .	13.
Le 2.	. . . .	12.
Le 1.	. . . .	11.

I. OBSERVATION.

IL eſt donc bien important, quand il ne manque qu'une dame au plein, de ſe donner un 6. plûtôt que tout autre point, c'eſt-à-dire, de placer, ou laiſſer en place une dame de façon que ſi vous amenez 6. elle faſſe votre plein, car outre que le 6. a 16. combinaiſons pour ſe montrer, il vous donne encore par ſon éloignement, l'eſpérance d'avancer

G

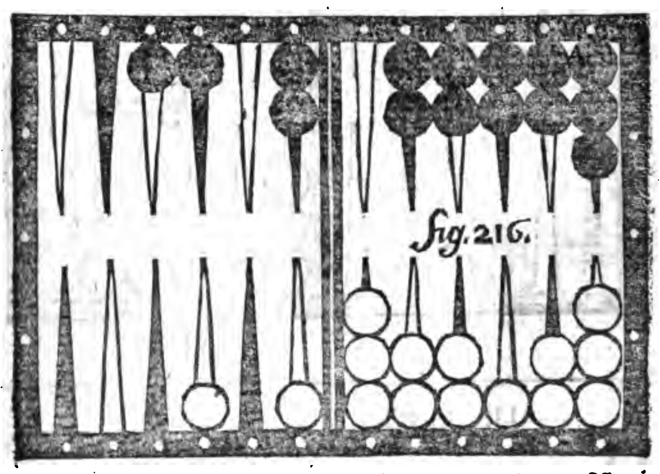


Z X T S P O N

peu

peu-à-peu, & de profiter, chemin faisant, des combinaisons qui sont propres aux points inférieurs. Ce 6. par un *as* que vous pouvez faire le coup d'après devient le 5. par un 2. devient le 4. &c. au lieu que si vous vous étiez donné un 4. ce quatre ne pourroit pas devenir un 6. ni un cinq.

Damon fait *quines* fig. 215. Il ne remplit pas; il a quatre dames à pouvoir jouer, qui sont S, T, X, Z.... 1°. S'il jouoit *tr.* de T, S. en O, N. il en passeroit deux, ce seroit très-mal joué... 2°. La dame X. peut remplir par un *six* le coup d'après, c'est celle qu'il faut sur-tout ménager, & la laisser où elle est.... 3°. S'il joue *tr.* de T. en O. & de Z. en S. il lui reste *six & trois* pour remplir le coup d'après, mais il passe une dame, & surcharge la case S.... 4°. Mais s'il joue *tout-d'une* de Z. en N. comme il se voit fig. 216. il se donne *six*: *quatre*: & *trois*, qui sont préférables à *six*, *trois*, & outre cela il place avantageusement sa



N

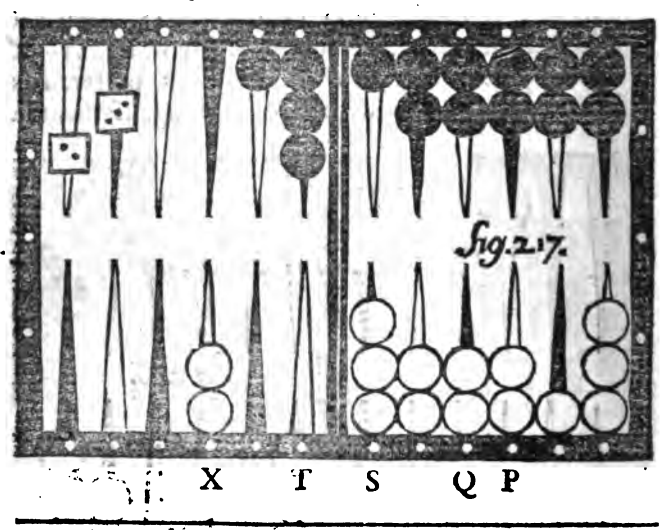
dame en N. pour pouvoir passer au retour par l'ouverture G. du jeu de Cloris, ce qui est une attention

S

qu'on doit avoir quand on est forcé de passer une dame ou deux, & quand on peut choisir.

Nombres quarrés.

On appelle nombres quarrés ceux qui sont tellement placés par rapport au *plein* qu'on veut faire, qu'il faut amener des nombres *pairs* pour remplir. Par exemple fig. 215. Damon ne peut remplir par les dames T, X, Z. qu'en faisant 4. ou 6. ou 8. qui sont tous des nombres pairs. C'est une situation qu'on doit éviter, elle rend le plein difficile, & les nombres *continus* valent beaucoup mieux, car il y a autant de nombres pairs que de nombres impairs, il faut avoir des uns & des autres pour avoir beau jeu.



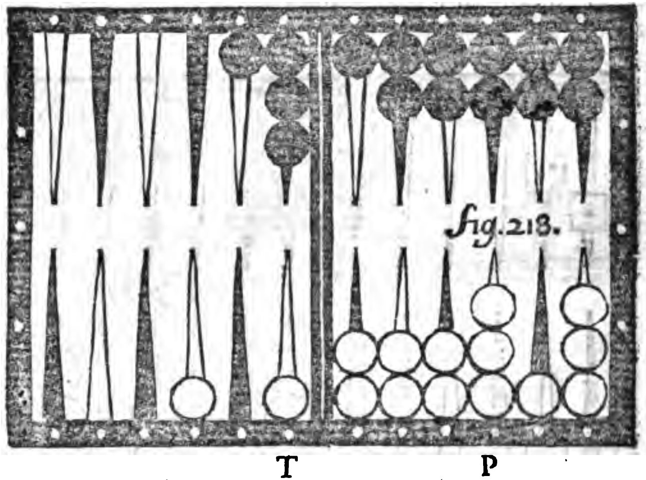
II. OBSERVATION.

QUAND on ne peut pas se donner un *six*, & qu'on peut se donnner un *cinq* ou un *quatre*, le *cinq* doit être préféré suivant les deux raisons de l'observation précédente, & en général le plus gros point jusques à

six est toujours préférable au moindre, soit pour remplir, soit pour conserver : par exemple.

Damon fait *trois & deux* fig. 217. Il ne remplit pas. Il peut jouer *tout-d'une* de X. en Q. ou *tr.* de X. en T, S. ou enfin *tr.* de X. en T. & de S. en P.

Jouer *tr.* de X. en T, S. seroit très-mal joué, parce qu'il auroit deux dames surnuméraires en S. & l'on doit étendre son jeu tant qu'on peut ; d'ailleurs il s'ôteroit une dame reculée qui reste en X. & qui peut remplir par six combinaisons différentes : il reste à voir entre les deux autres façons quelle est la meilleure.

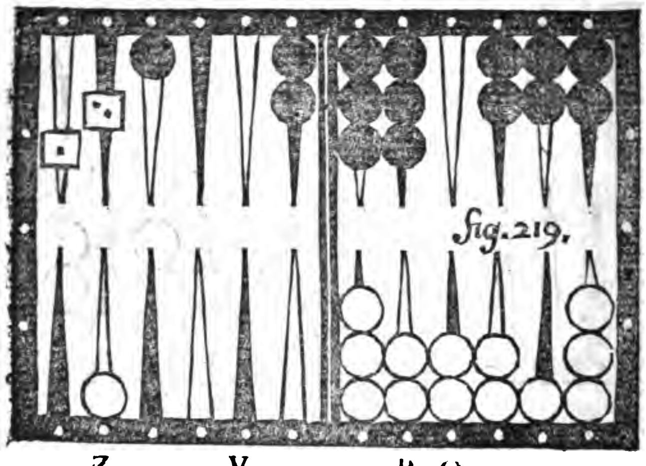


S'il joue *tout-d'une* de X. en Q. il ne se donne ni *six*, ni *cinq* pour le coup d'après, il n'aura qu'un *quatre* & un *deux*, qui font ensemble 26. combinaisons ; mais s'il joue *tr.* de X, en T. & de S. en P. comme il se voit fig. 218. il aura un *cinq* & un *as*, qui font également 26. combinaisons, mais dont le *cinq* est plus reculé, & par conséquent préférable, parce qu'il pourra jouir, chemin faisant, des

combinaisons des points inférieurs ; ajoutez à cela que ce *cinq* en T. peut être battu à faux, ce qui est une autre sorte d'attention qu'on doit avoir quand on a son grand-Jan garni. Il doit donc jouer *tr.* de X. en T. & de S. en P. plutôt que de toute autre façon. Voyez *fig.* 218.

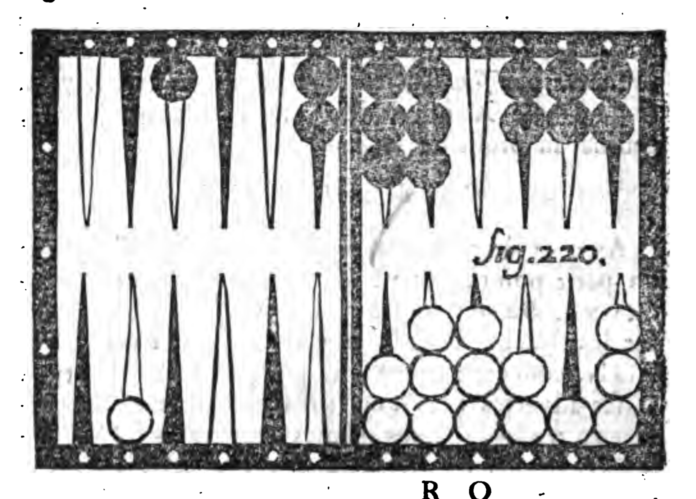
III. OBSERVATION.

QUAND on peut dans un même coup se donner un point supérieur, ou deux inférieurs, on doit préférer les deux inférieurs, parce que la somme de leurs combinaisons surpasse toujours celle du point supérieur. Par exemple.



Damon fait *deux & as* fig. 219. Il ne remplit pas, il peut jouer *tout-d'une* de Z. en V. & se donner un *six* pour le coup d'après, qui est le point qui donne le plus d'espérance ; mais s'il joue *tr.* de 4. en R, Q. il se donne *trois & deux* qui sont deux points qui valent mieux que le seul *six*, puisque celui-ci n'a que 16.

combinaiſons, & que *trois & deux* en ont 25. On y peut ajouter que la dame Z. reſtant en arriere, peut remplir par *cinq & quatre*, *ſix & trois*, & profiter chemin faiſant des combinaiſons des points inférieurs. Voyez ce coup joué comme il convient fig. 220.



IV. OBSERVATION.

ON doit, tant qu'on peut, garnir ſon *grand-Jan* de façon qu'on puiſſe achever le *plein* par la *Caſe de l'écolier*, ou par celle qui la touche, parce que quand le *plein* doit ſe former par la *Caſe du Diable*, ou les deux voiſines, il eſt ordinairement plus difficile; on peut rarement ſe donner des *ſix* ni des *cinq*; & d'ailleurs les Dames paſſent plus communément, & deviennent par-là inutiles; mais cette maxime n'eſt pas ſans exception. Par exemple, *Damon* (*fig. 6. ajoutée*) fait *cinq & quatre*. Il peut former à ſon choix la Caſe du Diable R. ou la caſe

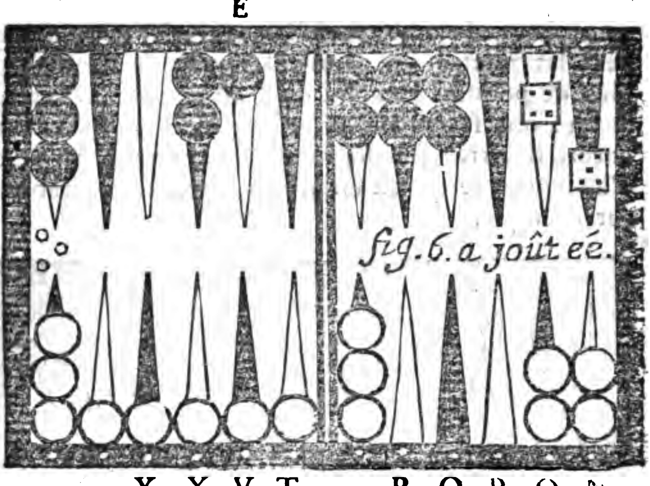
Q. ou la case P. Suivant la présente observation, il faudroit, ce semble, prendre la Case R. afin de se conserver la case P. vuide, pour terminer le *plein*. Mais point du tout, *Damon* doit faire la Case P. par préférence; comme on le voit dans la (*fig.* 7. *ajoutée.*) en voici la raison.

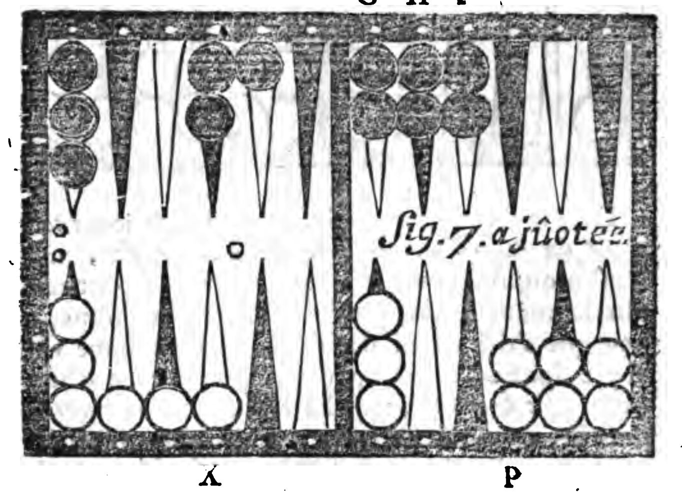
Il couvre par-là tout son jeu, puisque les Dames TVX. pouvoient être battues par *six-cinq*, par *six-quatre* & par *sonnés*, au lieu que dans la *fig.* 7. la seule Dame X qui puisse être battue par *sonnés*, tourne au profit de *Damon*.

REMARQUE.

Ajoutez à cela que si *Cloris* par hasard amene un petit point, qui ne lui serve que pour abattre du bois, *Damon* pourra se montrer en toute sûreté sur les Flèches XVT. parce que les trois Cases PON. contre-pointent en quelque façon les trois Cases adverses IHG. en leur bouchant tous les passages, tandis que ces mêmes trois cases PON. ne reçoivent aucun obstacle de la part des trois autres, & portent la terreur dans le *petit-Jan* de *Cloris*. Cet exemple est un de ceux qui m'ont été fournis par *Mr. de Cohorne de la Tour*, qui connoît si parfaitement le fort & le foible de ce Jeu.



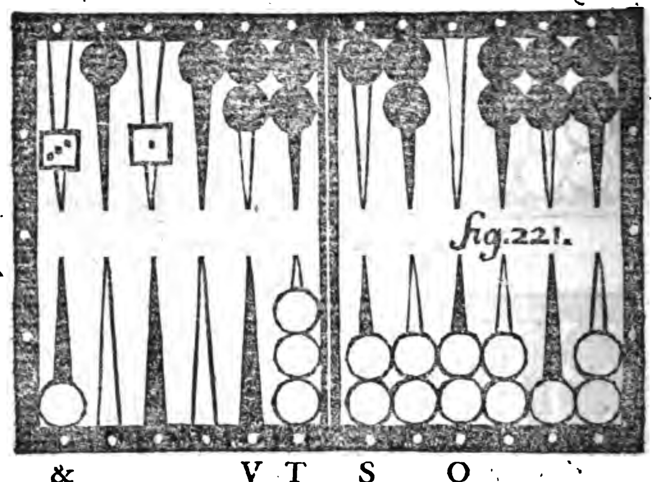




V. OBSERVATION.

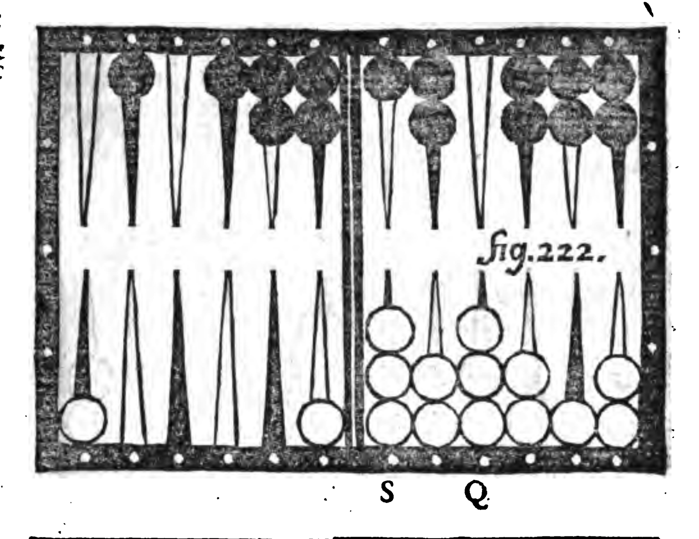
ON ne sçauroit trop étendre son jeu quand il ne

manque qu'une dame au plein, si l'on a une ou deux cases dans le petit-Jan, il faut tant qu'on peut les mettre en demi-cases pour se donner le plus de points à remplir qu'il est possible. De cette façon, non-seulement on espere de remplir, mais encore il arrive très-souvent qu'on remplit par plus d'un moyen ce qui est un avantage très-considérable : par exemple.



& V T S Q

Damon fait *trois & as* fig. 221. Il peut jouer *tout-d'une* de & en V. pour se donner un *six*, mais il n'auroit de cette façon que *six & cinq* pour remplir le coup d'après qui font 31. combinaisons, au lieu que s'il joue *tr.* de T. en S, Q. comme vous voyez fig. 222. il aura pour remplir le coup d'après *quines*, *six & quatre*, tous les *cinq*, tous les *quatre* & tous les *deux* qui font 44. combinaisons. D'ailleurs *quines* remplit de deux façons par doublet, & *cinq & quatre*, *quatre & deux*, *cinq & deux* remplissent de deux façons, il est donc très-important d'étendre son jeu, & de distribuer ses cases en demi-cases pour être plus assuré de remplir.

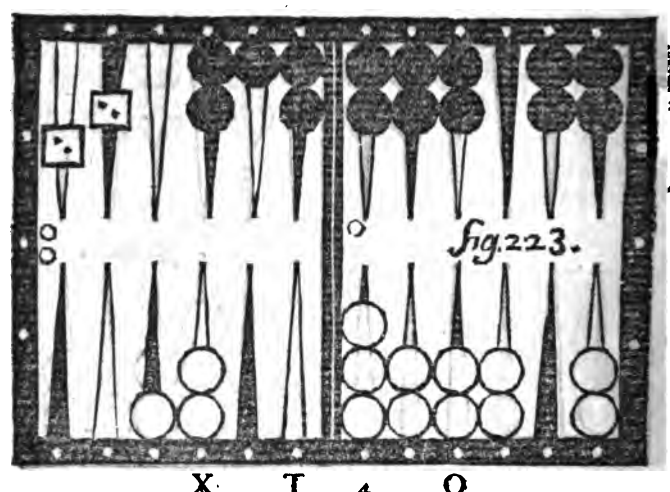


VI. OBSERVATION.

QUAND il manque une case entiere au plein, on doit, à danger égal, préférer un point simple à un doublet parce que le point simple a toujours deux combinaisons, & le doublet n'en a qu'une : par exemple.

Damon fait *doubles-deux* fig. 223. il ne remplit pas, il lui manque toute la case de l'écolier. Il ne lui convient pas de mettre dedans parce que Cloris a 8. points : bien des personnes le feroient jouer de X. en T. pour se donner un *quines*, cependant il est plus avantageux pour lui d'étendre son jeu, & de préférer les points simples au doublet, en voici la preuve.

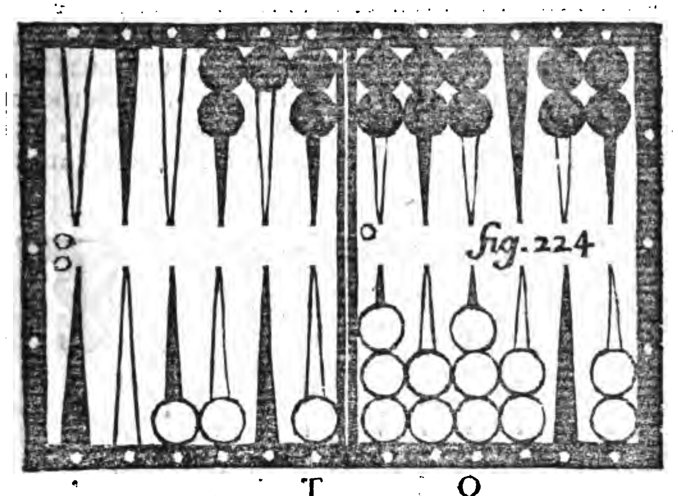




X T 4 Q

S'il pouſſe la caſe X. en T. il aura pour remplir *quines* en T. *carmes* en 4. & *cinq & quatre*, qui ne font en tout que *quatre* combinaiſons, au lieu que s'il joue *tr.* de X. en T. & de 4. en Q. comme il eſt repréſenté fig. 224. il aura le coup d'après *quatre & deux*, *cinq & deux*, *cinq & quatre* pour remplir qui font *ſix* combinaiſons. D'ailleurs il n'a contre lui pour être battu en T. que 5, 2.. 5, 3.. 5, 5.. 5, 6.. & pour remplir 6, 4.. 6, 5.. 6, 6.. 4, 4.. qui ne font en tout que 15. combinaiſons contraires, au lieu qu'il a pour lui 6, 1.. 6, 2.. 6, 4.. 6, 6.. 4, 4.. 4 & 3.. qui battent à faux la dame T. & 6, 3.. 6, 4.. 6, 6.. 5, 4.. 5, 5.. pour battre à faux en X & 6. 4.. 6, 5.. 5, 5.. pour battre à faux Y, ce qui fait 13 combinaiſons pour battre à faux les dames X, Y. enſorte qu'il a 23. combinaiſons favorables contre 15. contraires.





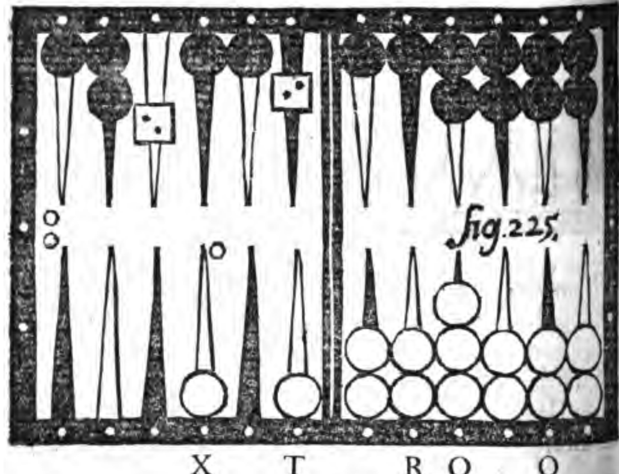
Remarquez que si Cloris avoit 8. ou 10. points en bredouille, & même sans bredouille, & que Damon n'en eût que 4. ou 6. il ne faudroit pas risquer ce coup, & qu'il faudroit pousser la case X. en T.; mais à points égaux Damon doit le faire pour les raisons que je viens de dire.

VII. OBSERVATION.

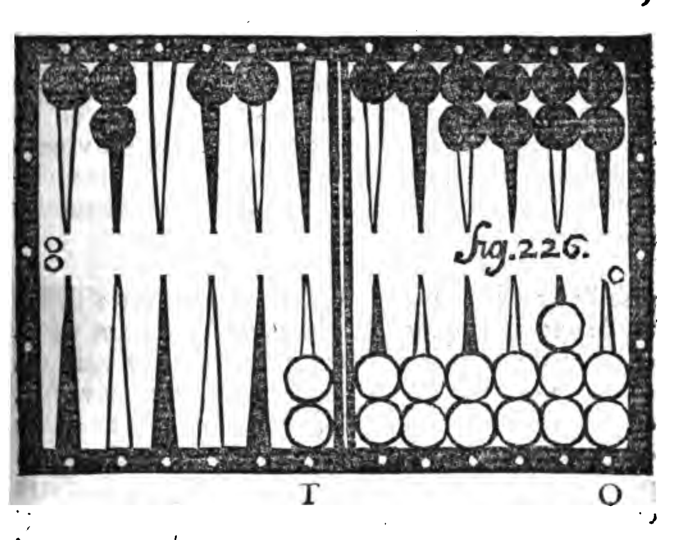
ON doit avoir attention en remplissant de demeurer *maître du jeu*, c'est-à-dire de se conserver le droit de *s'en-aller* ou de *tenir*, en se couvrant pour éviter d'être battu à faux. Voici un exemple qui peut servir de modèle pour une infinité d'autres.

Damon a son plein & 4. points faits, fig. 225. Il amene *double-deux*. Il conserve par doubler, c'est 6. points pour lui. Suivant les regles ordinaires il devroit jouer *tout-d'une* de X. en R. & laisser sa dame T. découverte pour être battue à faux, mais si vous faites attention que Damon avoit 4. points, & qu'il

vient d'en faire 6. vous comprendrez qu'il ne lui convient pas d'être battu à faux le coup d'après, car si cela arrivoit, il feroit contraint de marquer deux trous sans pouvoir s'en-aller, ensorte qu'il seroit probablement enfilé, parce qu'il peut rompre le coup d'après, & que Cloris a vraisemblablement quatre ou cinq coups à jouer.

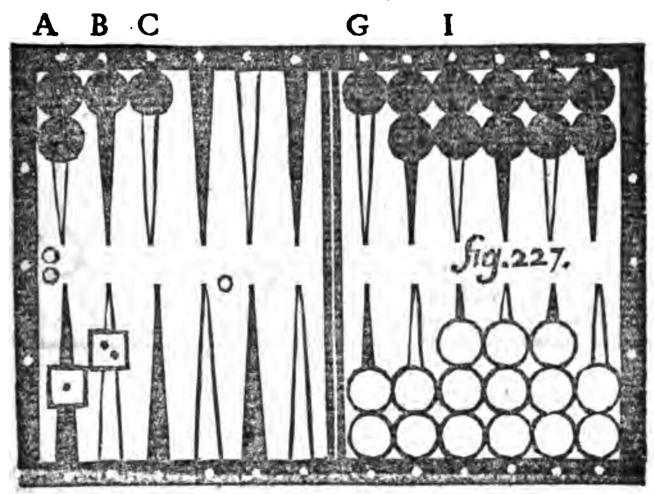


Il doit donc jouer *tr.* de Q. en O. & de X. en T. pour se couvrir, & se donner un *sonnés* pour conserver immanquablement le coup d'après. Par-là il est sûr d'achever de son dé & d'être *maître du jeu*, c'est-à-dire, de pouvoir s'en aller, ce qui est un grand avantage dans le cas présent. Voyez fig. 226.

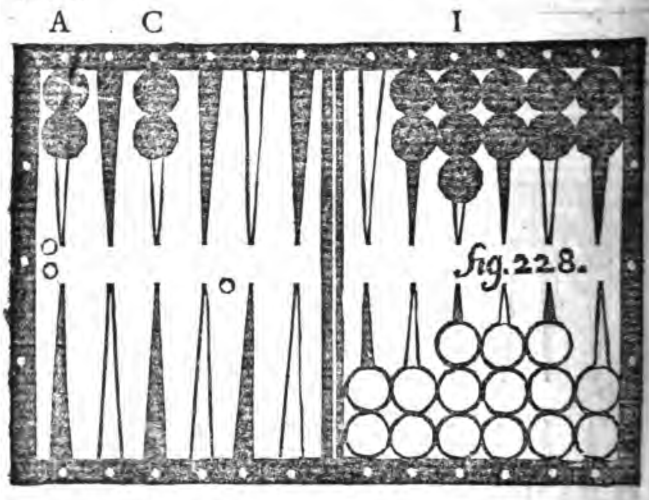


VIII. OBSERVATION.

Il faut quelquefois ouvrir son jeu pour se couvrir.

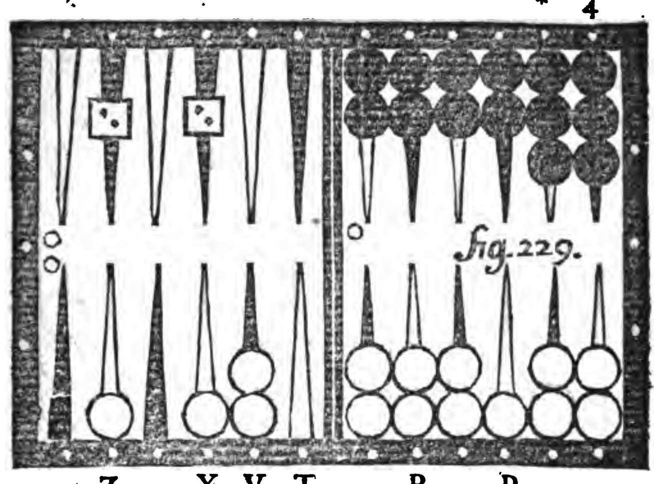


SUPPOSONS que Damon a son jeu tel qu'il est ici représenté avec 4. points faits, fig. 227. & que Cloris amene *deux & as*. Elle doit se couvrir en G. quoique Damon n'ait que 4. points, car s'il vient à faire un *six*, il a la partie sûre, il conserve par impuissance, & bat Cloris en G. de deux façons, ou par doublet, ce qui lui donne toujours la partie. C'est pourquoi ne pouvant point couvrir sa dame G. elle doit l'ôter d'où elle est, & laisser plutôt cette flèche vuide que de risquer d'être battue. Elle joue *tr.* de G. en I. & de B. en C. comme vous pouvez voir fig. 228. De cette façon elle est entièrement couverte, elle a suffisamment en A, C. de quoi fermer l'ouverture qu'elle fait en G. & Damon, qui n'a point de dame à pouvoir passer au retour, risque de rompre, & d'être enfilé.



AUTRE EXEMPLE.

Cloris fig. 229. a 11. trous 8. points faits, son



plein formé, & son jeu fort avancé. Damon fait *double-deux*. Avant que de joüer il doit considérer que Cloris a *sonnés*, & *six* & *as* pour conserver, ce qui fait trois combinaisons qui lui achevent le tour. D'ailleurs il ne peut couvrir sa dame P. qu'en revirant, & il laisse par-là une dame découverte qui, pouvant être battue facilement, augmente de beaucoup les espérances de Cloris. Que faire dans cet embarras? Le voici.

Il faut que Damon donne passage à Cloris pour l'obliger à rompre, il doit jouer la Dame P. en N. pour lui donner un lieu de *repos*, & jouer la dame X. en T. pour laisser une place au *sonnés* qu'elle pourroit faire, il se délivre par-là de la crainte où il auroit été de voir battre sa dame P. ou de voir conserver par *sonnés*, ce qui étoit également dangereux pour lui. Voyez les jeux fig. 230.



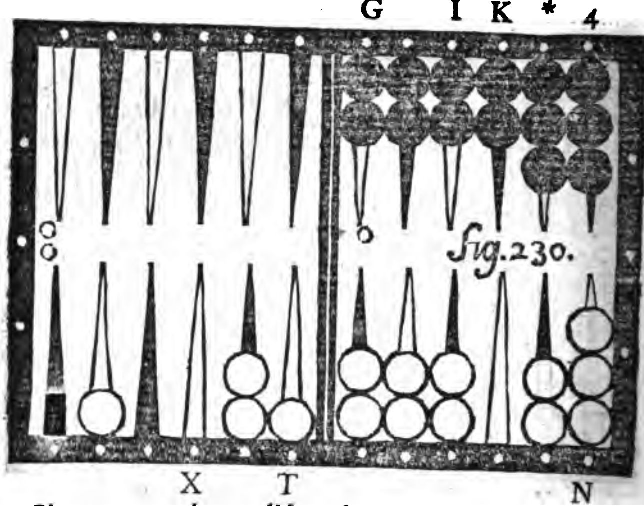


Fig. 230.

Si nous examinons l'état des deux jeux nous trouverons que Cloris

rompt par. . . . & . .	conserve ou bat par
6,6.. 5,3.. 4,2.. 3,1..	6,4.. 6,1..
6,5.. 5,2.. 4,1.. 2,1..	6,3.. 4,3..
5,5.. 3,3.. 3,2.. 1,1..	5,4..
6,2.. 5,1.. 2,2..	4,4..

ce qui lui donne 15. hasards contraires contre six favorables, ou si vous voulez 25. contre 11. en y joignant les combinaisons insensibles.

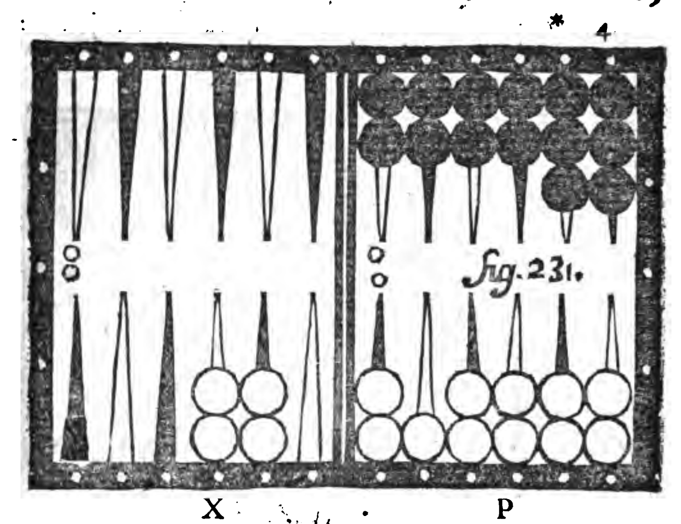
Comparaison.

De la figure 230. avec la fig. 231. dans laquelle je suppose que Damon auroit joué le *double-deux* de la fig. 229. *transport* de Z. en X. & de R. en P. comme il se voit fig. 231.



Suivant

* 4



Suivant cette ſuppoſition vous trouverez que Cloris rompt par. . . . & qu'elle conſerve ou bat par

4, 4.. 4, 2.. 3, 1.. 1, 1..	6, 6.. 6, 4.. 5, 3.. 6, 1..
4, 3.. 4, 1.. 2, 2..	6, 5.. 6, 3.. 6, 2.. 5, 1..
3, 3.. 3, 2.. 2, 1..	5, 5.. 5, 4.. 5, 2..

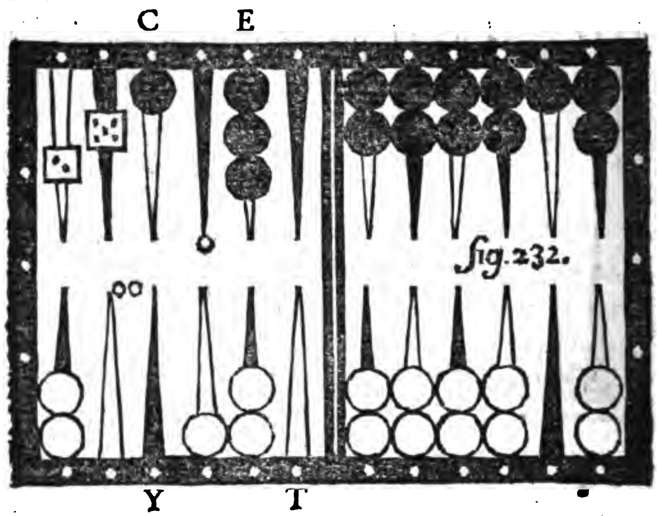
ce qui lui donne 10. haſards contraires contre 11. favorables, ou ſi vous voulez 16. contre 20..... Nous avons vû que Cloris fig. 230. n'a que 11. combinaiſons favorables, & fig. 231. elle en a 20. Il eſt donc vrai de dire que Damon en préférant le jeu de la fig. 230. à celui de la fig. 231. rend ſon jeu meilleur de près de la moitié, c'eſt-à-dire, de 11, à 20.

Cette comparaiſon que je viens de faire de ces deux façons de jouer le même coup, peut être appliquée utilement à une infinité d'autres; à force de ſe rendre ces réflexions familieres, on parvient à les faire dans l'inſtant.

AVIS TRES-IMPORTANT.

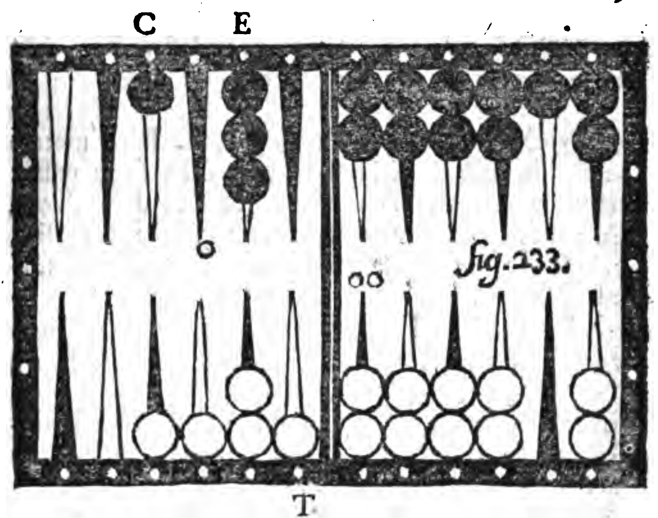
Sur le choix qu'on doit faire des points qu'on peut

se donner pour remplir par comparaison au jeu de l'adversaire.



Les jeux étant disposés comme vous les voyez dans la fig. 232. Damon fait *cinq & deux*, il doit marquer & jouer *tout-à-bas* en Y, T. afin que les mêmes points qui peuvent servir à remplir le grand-Jan de Cloris, tournent à son désavantage. Voyez fig. 233.

Vous voyez dans la fig. 233. qu'il faut à Cloris un *six* pour remplir de E. ou un *huit* pour remplir de C. Or tous les *six* qu'elle peut faire achevent la partie à Damon qui a déja 8. points : *six & as*, *six & deux*, le plus mauvais : *six & trois*, *six & quatre*, *six & cinq*, *& sonnés* le battent à faux en T. & lui donnent au moins 4. points qui lui manquent. A l'égard du *huit*, il est partagé, *carmes* est pour Damon, & *six & deux*, *cinq & trois* pour Cloris ; mais il est évident que le plus grand nombre est pour Damon, & qu'il ne peut pas mieux jouer dans les circonstances présentes. Joignez à cela qu'il dispose parfaitement son jeu pour remplir le coup d'après.



Cet exemple bien considéré suffira aux personnes intelligentes pour en faire une juste application dans une infinité de cas qui arrivent journellement, & que nous ne pouvons pas rapporter ici.

LES LOIX DE LA FAUSSE CASE.

AXIOME.

L*A fausse Case est à la discrétion de l'Adversaire, en se conformant toutes fois aux autres regles du jeu.* Cet Axiome renferme deux parties qu'il faut expliquer séparément. La fausse Case est à la discrétion de l'Adversaire, c'est-à-dire ; que lorsqu'un Joueur a joué mal-à-propos une ou deux Dames de son jeu, l'Adversaire est le maître ou de laisser subsister les choses en l'état où elles viennent d'être mises, ou de faire rejouer ces mêmes Dames de la façon qui lui sera la plus avantageuse parmi toutes les ma-

nieres dont elles peuvent être jouées, mais *en se conformant aux autres regles du jeu*; c'est-à-dire, que l'Adversaire sous le prétexte de la fausse-Case ne peut pas exiger des choses déraisonnables & contraires aux regles, comme, par exemple, de faire mettre une Dame *seule* dans le Coin, ou d'en faire passer une au *retour* dans l'un ou l'autre des deux *Jans*, tandis qu'ils sont encore en état d'être remplis, &c. parce que cela seroit contraire aux regles fondamentales du jeu.

1. *Regle*. Celui qui fait une *fausse-Case* par mégarde ou de propos délibéré, doit se soumettre à toutes les volonté *permises* de l'Adversaire, pour rejouer sa Dame ou ses Dames, ou pour les laisser où elles viennent d'être mises. Voyez ce qu'on en dit touchant la *figure* 234.

2. Si de deux Dames jouées sur une même Flèche, l'une a pû y aller, & l'autre non, l'Adversaire n'en peut faire rejouer qu'*une*, & n'a aucun pouvoir sur l'autre. Voyez le second exemple (*fig.* 236.)

3. Si quelqu'un pouvant remplir un *Jan quelconque*, ne le remplit pas, il est dans le cas de *fausse-Case*, & fait école d'autant. Voyez (*fig.* 238.)

4. Dans le cas susdit le Joueur qui commande peut ou laisser les choses comme elles sont, ou faire rejouer: mais s'il fait rejouer, il ne peut pas se dispenser de faire *remplir*, sans quoi il seroit lui-même à l'école. Voyez l'Observation sur la même *figure* 238.

5. Qu'une Dame soit portée *plus loin* ou *plus près* que ce que le point exprime, on fait également *fausse-Case*, & le Joueur qui commande peut faire rejouer, ou laisser les choses en l'état; mais s'il fait rejouer, ce ne peut être qu'en faisant *avancer* la Dame qui est demeurée *en arriere*, ou en faisant *reculer* celle qui a *outre-passé* sa place naturelle, &

il ne peut jamais avoir aucune action sur toute autre Dame qui n'a pas été touchée.

6. Lorsqu'un Joueur a fait *fausse-Case*, & qu'elle n'a pas été relevée par l'Adversaire avant que de jetter les Dés, elle devient acquise à celui qui l'a faite, & ni l'un ni l'autre n'ont plus le droit de la détruire. Par exemple, si j'avois pris mon Coin par *carmes* avec deux Dames qui ne pouvoient le prendre que par *quines*, le Coin m'est acquis si vous jettez les Dés sans avoir relevé ma *fausse-Case*. Voyez à ce sujet le cinquieme exemple (*fig.* 241.)

7. Quand un Joueur peut prendre son coin dans le même coup *naturellement* & par *puissance*, s'il le prend par *puissance*, il est dans le cas de *fausse-Case*, & s'il est relevé, il perd le droit de prendre son Coin *par-effet* ou *naturellement*, pour ce coup-là. Voyez le quatrieme exemple sur la *figure* 239. Voyez aussi la seconde Observation du même exemple.

8. Les Dames qui ne peuvent pas être jouées, ne peuvent pas faire *fausse-Case*. L'Adversaire ne peut simplement que les faire revenir. Voyez le septieme exemple (*fig.* 243.)

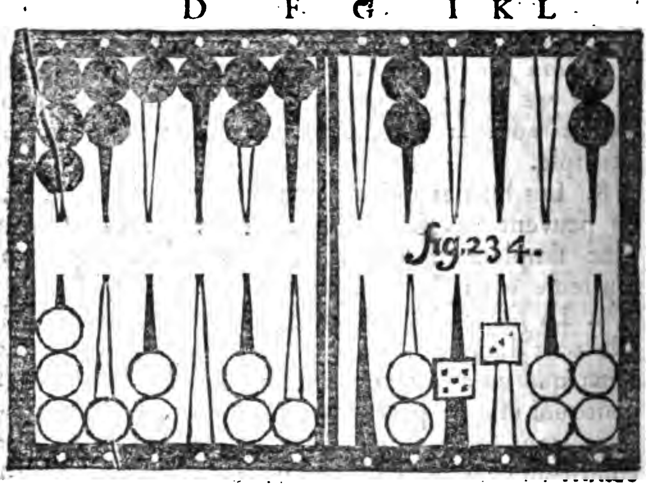
9. La *fausse-Case* est censée faite à dessein, quand elle part d'une personne qui sait jouer, & qu'on y remarque un avantage considérable pour elle; c'est pourquoi elle ne peut pas refuser d'obéir à l'Adversaire pour jouer le coup autrement, suivant toute condition *licite*. Voy. le huitieme exemple (*fig.* 244.)

10. Que la *fausse-Case* soit faite à dessein ou par mégarde, elle ne donne aucun profit à l'Adversaire, à moins que dans l'action de la *fausse-Case* il ne se rencontre aussi quelque école d'ailleurs.

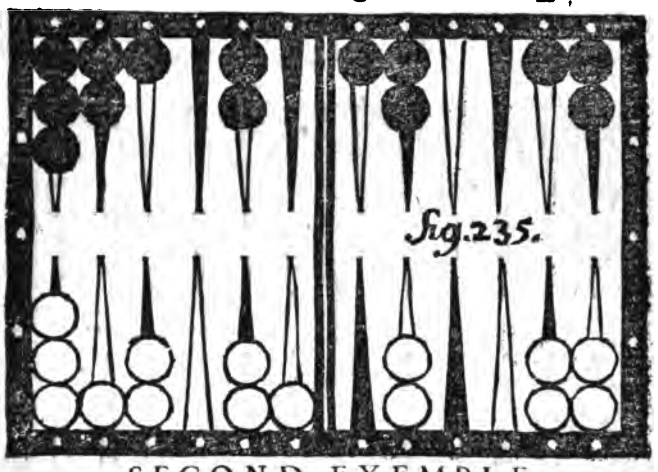
11. Un Joueur qui couvre une de ses Dames par une *fausse-Case* qui est relevée par l'Adversaire, perd pour ce coup-là le droit de la pouvoir couvrir en punition de sa faute. Voyez le sixeme exemple (*fig.* 242.)

CELUI qui fait une fausse-case par mégarde, ou de propos délibéré, est obligé de remettre ses deux dames à leur premiere place, & l'adversaire est maître de les lui faire jouer à sa volonté. Par exemple.

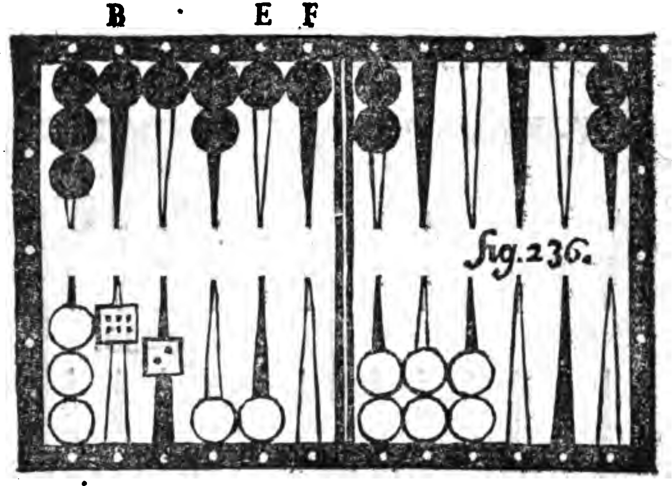
Cloris fait *cinq & trois* fig. 234. elle peut faire une case en jouant *tr.* de D, F. en I. je suppose qu'elle enleve ses deux dames, & les met en K. par mégarde. Damon les fait revenir, & les fait jouer comme il lui plaît. Il obligera par exemple Cloris à jouer son *trois* de D. en G. & son *cinq* de F. en L. Voyez fig. 235. aux lettres G, L.



Il peut aussi, s'il veut, laisser la fausse-case en l'état où elle est, au cas qu'elle convienne mieux à son jeu, quand même celui qui l'a faite voudroit en revenir.

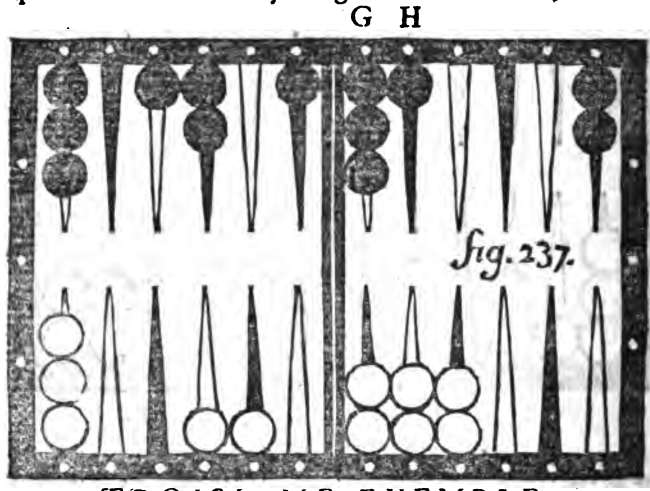


SECOND EXEMPLE.

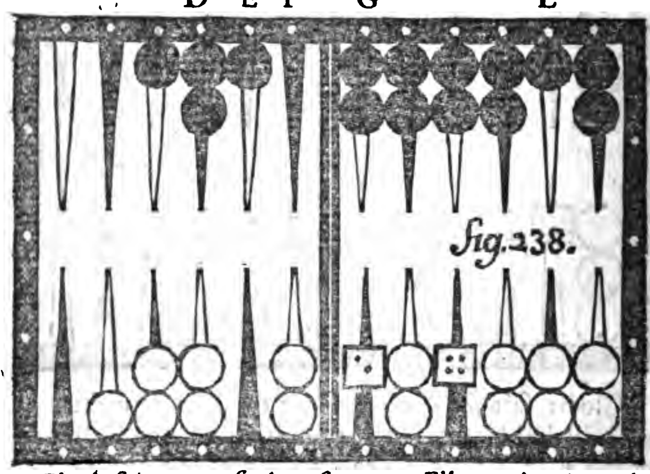


Cloris fait *six & deux* fig. 236. Elle peut faire la case du diable. Au lieu de prendre les dames F, B. elle prend E, B. & les porte en H. Elle fait *fausse-Case*, Damon l'oblige à laisser en H. une dame pour celle

qu'elle a pris en B. qui est en regle, & fait reculer l'autre d'une flèche, comme ne pouvant aller que de E. en G. Voyez fig. suivante en G, H.



TROISIEME EXEMPLE.



Cloris fait *quatre & deux* fig. 238. Elle ne s'apper çoit pas qu'elle remplit *tout-d'une* de E. en L. elle retire de

G. en L. pour le *quatre*, & joue de D. en F. pour *deux*. Elle est dans le cas de fausse-case, & fait école de 4. points, Damon les marque, fait revenir F. en D. & fait remplir de E. en G.

Observation.

Quoique Damon marque l'école de Cloris qui n'a pas rempli, il n'est pas obligé de la faire remplir, & l'on peut en pareil cas laisser les choses comme elles sont, mais s'il la fait rejouer, il faut qu'il la fasse remplir, sauf à lui, s'il y a eu deux dames jouées, de faire remplir d'une, & de faire jouer l'autre où il voudra, ou bien si Cloris remplissoit de deux façons, il est le maître de la faire remplir par celle qui lui conviendra le mieux.

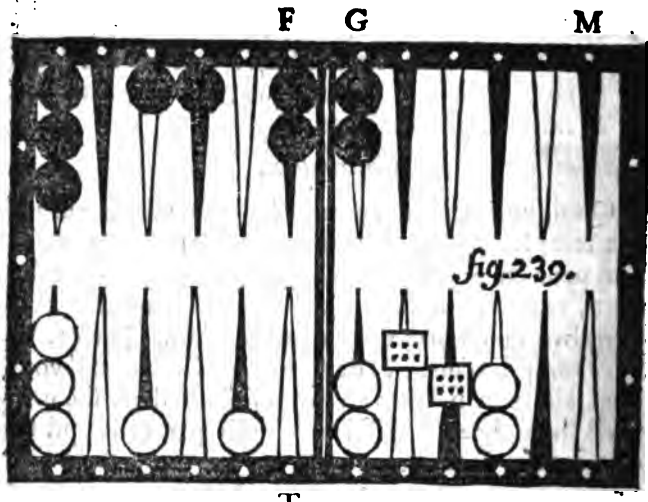
QUATRIEME EXEMPLE.

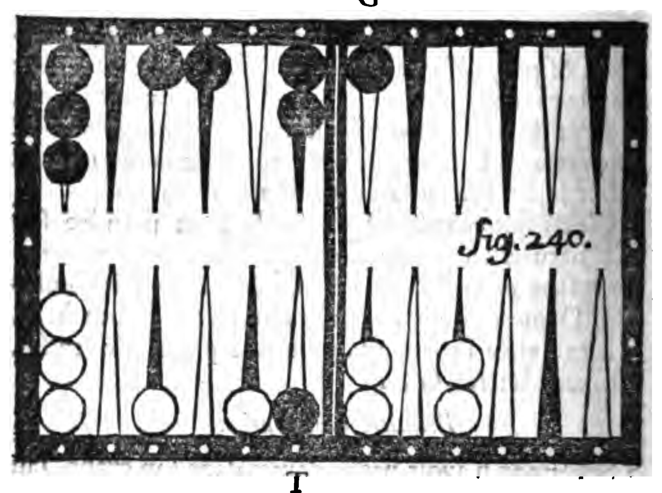
Quand un Joueur peut prendre son coin *naturellement*, & par *puissance*, s'il le prend par *puissance*, il est dans le cas de fausse-case, on le fait revenir, & il perd le droit de prendre son coin *naturellement* ce coup-là. L'adversaire le fait passer au retour si cela se peut, ou le fait jouer à sa fantaisie les dames touchées.

Cloris fait *sonnés* fig. 239. elle peut prendre son coin naturellement de F. en M. elle le prend par *puissance* sans attention de G. en M. Elle fait fausse-case. Damon l'oblige à passer une de ses dames en T. & à remettre l'autre à sa premiere place. Voyez fig. 240. aux lettres G, T.

Premiere Observation.

Si Damon n'avoit pas 4. dames dans son grand-Jan comme il les a, il ne pourroit pas obliger Cloris à passer au retour en T. parce qu'il seroit encore en état de pouvoir faire son petit-Jan, suivant ce que nous avons dit dans les loix du retour.



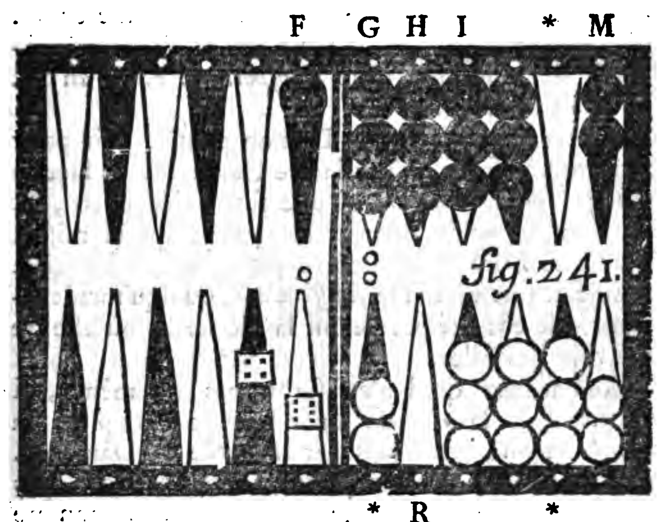


Seconde Observation.

Si réellement Damon étoit en état de faire son petit-Jan, comme il ne pourroit pas obliger Cloris à passer, il feroit remettre les deux dames en G. &

comme elles ne peuvent pas se jouer, il laisseroit la liberté à Cloris de jouer d'où elle voudroit, pourvû qu'elle ne touchât pas aux 4. dames F, G. dont les deux qui sont en G. ne peuvent pas se jouer, & celles qui sont en F. ont perdu le droit d'aller dans le coin pour ce coup-là.

CINQUIEME EXEMPLE.



Damon (*fig.* 241.) se trouve avoir *onze* trous & 6. points, & Cloris en a *onze* avec 8. points. Elle amene *six & quatre* & ne remplit pas. Il faut imaginer que Damon ayant eu beaucoup de Dames accumulées sur le *six*, il s'en trouve encore *quatre* qui ne figurent que pour *deux*, parce qu'elles sont doubles. C'est pourquoi Cloris ne prenant ces quatre Dames que pour deux, croit Damon hors d'état de *remplir* & se détermine à passer *tout-d'une au retour* sa Dame G en R. Il se présente ici deux points à expliquer.

Premierement si Damon y prend garde, il est

en droit de la faire reculer, parce que le *plein* peut encore se faire par *Bezet*. Or nous avons dit (*Regle* 8.) que quand une Dame avoit été portée dans une place impraticable, on la faisoit simplement revenir à sa premiere place, & que le Joueur étoit libre de jouer ailleurs où il voudroit. Suivant cette regle (laquelle doit être commune pour les deux Joueurs) il semble que Cloris seroit autorisée, au préjudice de Damon, à ramener sa Dame en G. d'où elle étoit partie, & pour lors elle seroit maîtresse de jouer son coup *transport* de F. H. en M. sans se découvrir.

A cela, je réponds que Damon peut & doit pour son intérêt faire arrêter ladite Dame sur la Flèche vuide * pour le *quatre* où elle sera à découvert, & lui donnera probablement la partie; par la raison que cette Dame G. en outre-passant la Flèche vuide avoit fait une véritable *fausse-Case*, quoiqu'incidemment elle eût été portée sur la Flèche R. où elle ne pouvoit pas aller.

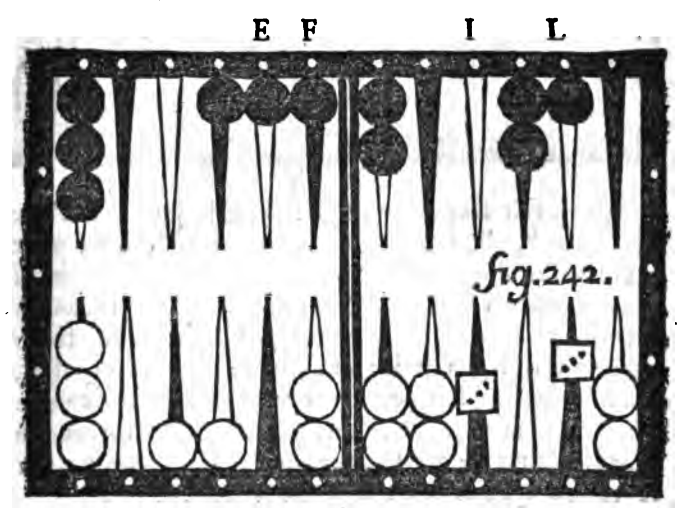
Remarquez qu'il n'en seroit pas de même, si Cloris dans la vûe de jouer le même coup de la même façon, avoit pris par mégarde la Dame H. pour la Dame G. alors cette Dame n'auroit pas pu faire faute en aucune maniere, & Damon ne pourroit pas exiger qu'elle fût placée dans la Flèche vuide *, parce qu'elle n'y peut aller ni pour le *quatre*, ni pour le *six*.

En second lieu nous pouvons bien supposer que Damon est dans la même erreur que Cloris pour les Dames marquées 4. il croit le coup bien joué de la part de Cloris, & jettant les Dés pour le coup suivant, il amene *Bezet*. Alors appercevant son erreur causée par la duplicité des Dames, il reclame ses droits contre la *fausse-Case* & demande d'en revenir. Cloris de son côté lui oppose la consommation du coup, qui lui a acquis le droit

de conserver cette place. L'embarras gît à décider entre ces deux regles contradictoires dans la circonstance présente.

Il n'y a pas à douter que la Dame doit subsister où elle est: tant pis pour Damon, s'il n'y a pas pris garde. La concurrence ne se trouve entre ces deux regles que lorsque le coup est pendant; hors de-là tout est dit, par la raison qu'il peut y avoir de la finesse à ne reconnoître son erreur que quand on a vû le point des Dés; & c'est pour cela que la *fausse-Case* est acquise à celui qui l'a faite contre celui qui l'a permise. *Le jeu ne demande que faute.*

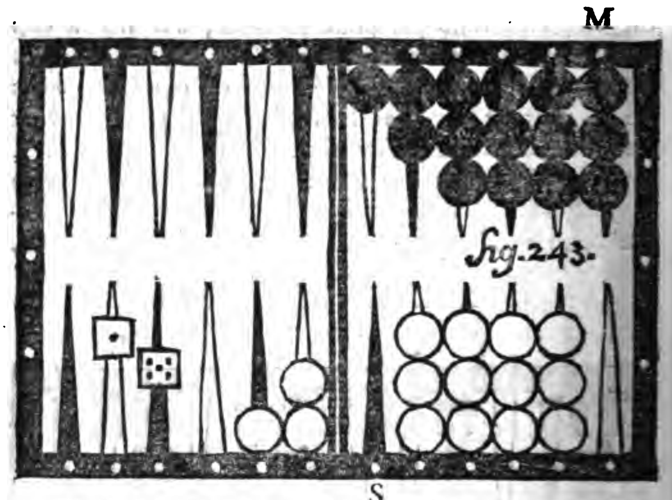
SIXIEME EXEMPLE.



Cloris fait *ternes* fig. 242. Elle veut jouer *tout-d'une* par *tr.* pour couvrir sa Dame L. Au lieu de prendre la dame E. qui convient, elle prend la dame F. & la porte en L. Elle fait fausse-case, il s'en faut d'une flèche qu'elle ne soit où elle porte naturellement. Damon qui s'en apperçoit la fait revenir en F. s'il veut ou en I. pour *ternes l'un*, parce qu'elle ne peut pas avancer

d'une flèche à cause du coin, & il est défendu à Cloris de couvrir sa dame L. de ce coup-là.

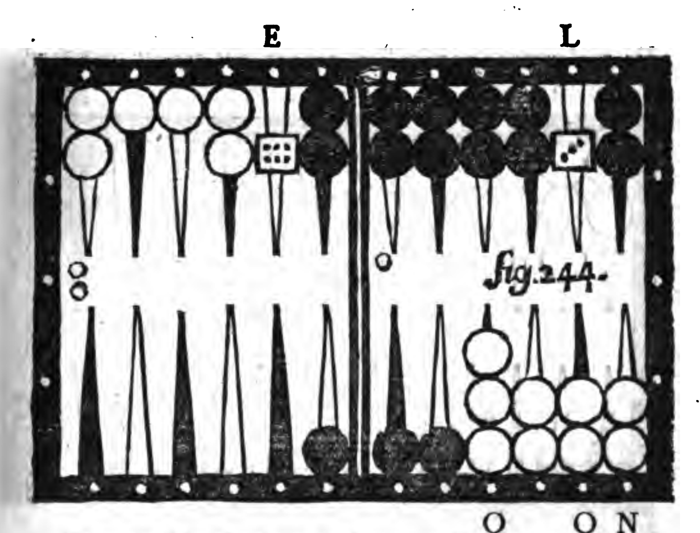
SEPTIEME EXEMPLE.



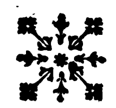
Cloris fait *cinq & as*, fig. 243. Elle joue *tout-d'une* de M. en S. elle fait fausse-case parce qu'elle ne peut point caser dans le grand-Jan de Damon, celui-ci étant encore en état de le remplir. Ainsi la dame surnuméraire M. ne pouvoit point faire de faute parce qu'il n'y a point encore de place pour elle, Damon la fait simplement revenir, & Cloris joue son coup autrement, sans pouvoir être forcée de jouer aucune de ses Dames au gré de Damon, par la raison qu'elle n'en a point touché d'autre.



HUITIEME EXEMPLE.

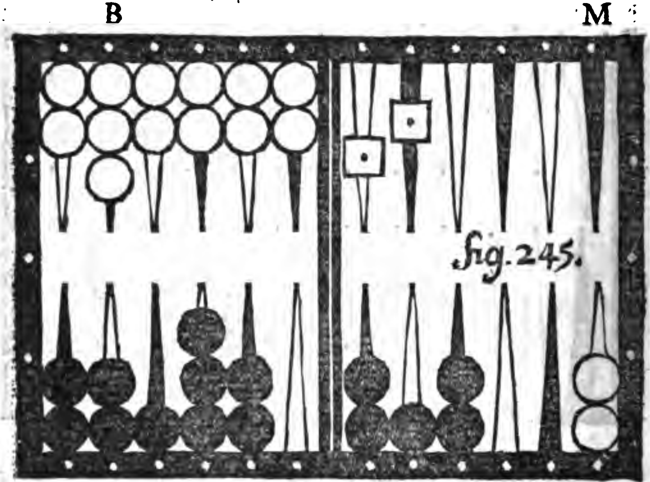


Damon fait *six & trois* fig. 244. Il voit que Cloris a 8. points, & que s'il joue de O. en E. comme il le peut, il se découvre en O. & donne la partie sûre à Cloris. Il fait semblant d'ignorer qu'il puisse passer, & joue son *trois* de Q. en N. & reste là sous prétexte qu'il ne peut pas jouer son *six*. C'est une espece de fausse-case, Cloris peut faire reculer cette dame à sa premiere place, & obliger Damon à jouer de O. en E. parce que la loi de jouer tout ce que le dé amene, est au-dessus de toutes les autres, lorsque la chose est possible.



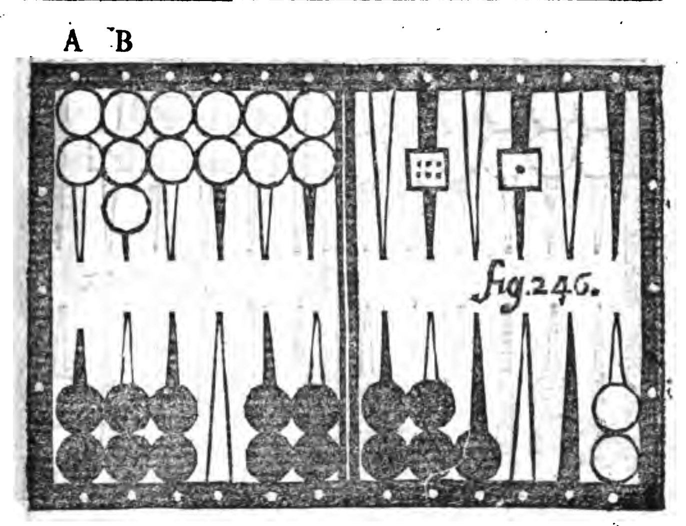
EXEMPLES

De quelques cas particuliers qui peuvent arriver au retour.



DAMON fig. 245. a ſon Jan-de-retour formé, ſur-caſe en B. & ſon coin N. encore garni, il amene *bezas*, il eſt forcé de rompre, car il ne peut pas tranſporter ſon coin dans le coin vuide de l'adverſaire, ſuivant les loix du coin, il ne peut pas jouer de B. ſur le bord par *privilege*, ni ſortir parce qu'il n'a pas *tout-dedans*, il faut donc qu'il rompe néceſſairement.





DAMON à ſon Jan-de-retour formé, une ſurcaſe en B. & ſon coin N. garni. Il amene *ſix & as*, il conſerve par impuiſſance, il joue ſon *as* de B. en A. & ne peut point jouer de *ſix*, car il ne peut pas tirer une dame ſeule de ſon coin, il ne peut pas les tirer toutes deux, parce qu'une porte dans le coin de l'adverſaire, il ne peut point tirer de dame hors du tablier, parce qu'il n'a pas *tout dedans*, il conſerve donc par impuiſſance.



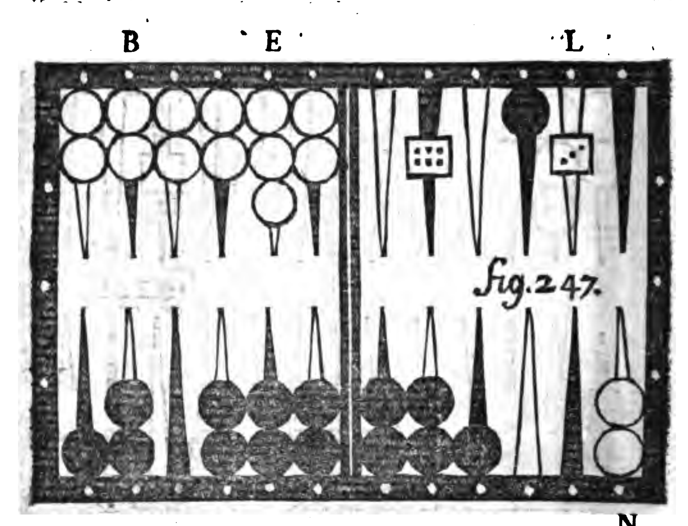
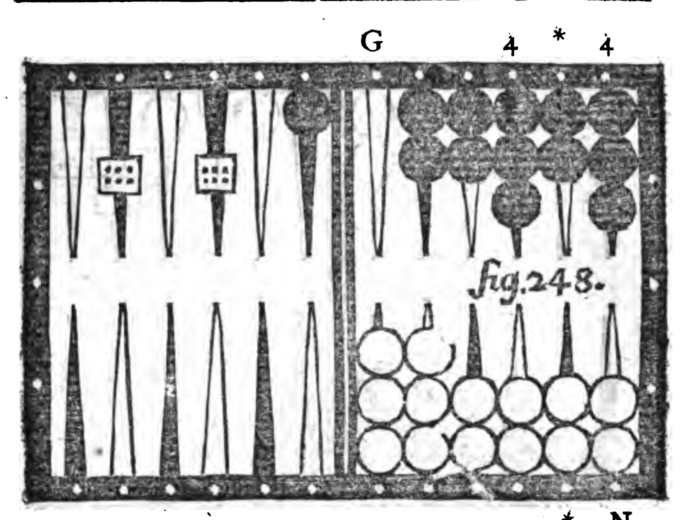


Fig. 247.

DAMON à son Jan de-retour rempli fig. 247. une sur case en E. & son coin N. garni, il amene *six & trois.* Il ne peut pas dégarnir son coin, parce que le *trois* porte sur une flèche occupée K. il ne peut pas *sortir* parce qu'il n'a pas *tout aedans*; il joue son *trois* de E. en B. & n'a point de *six* à jouer, il conserve par impuissance.

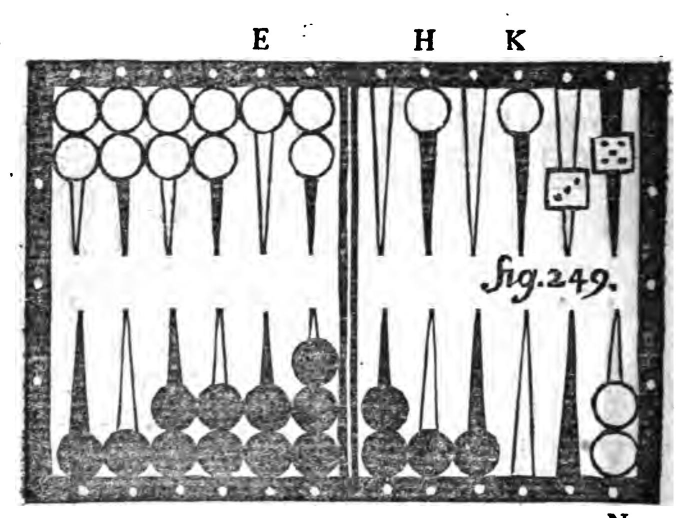




CLORIS & Damon ont chacun 11. trous 4. points fig. 248. le jeu de Damon est infiniment plus beau que celui de Cloris, il jette les dés & fait *sonnés*, c'est un coup malheureux, car il y a à parier cinq contre un qu'il a perdu la partie, puisqu'il est forcé de passer les deux dames de son coin en G. & que pourvû que Cloris ne fasse point de *six* le coup d'après, elle battra le coin, & aura la partie. Or comme les *six* font la sixieme partie des points que peut faire Cloris, il y a à parier cinq contre un que Damon a perdu.

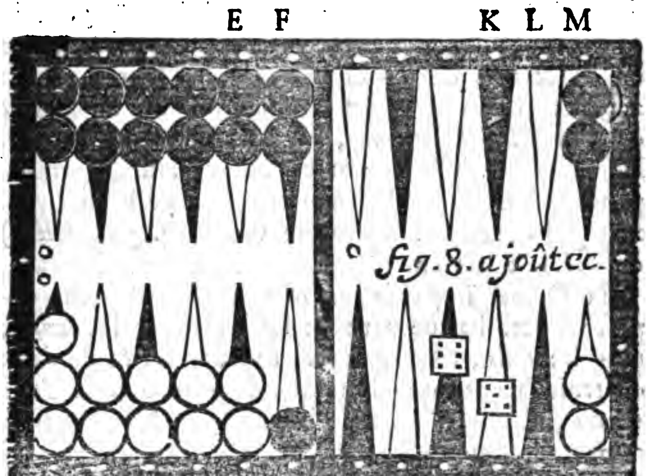
Observation.

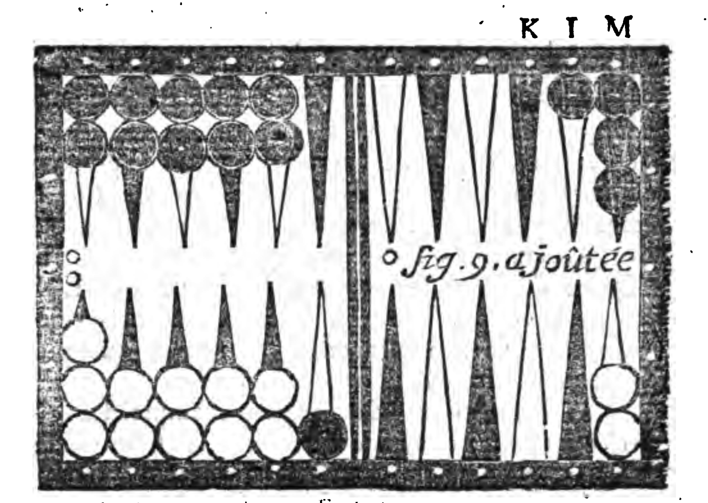
Si Cloris avoit eu une dame de plus dans son petit-Jan, Damon conservoit par impuissance parce qu'il n'auroit pas pû caser dans son grand-Jan, attendu qu'elle auroit été en état de le remplir.



IL ne manque à Damon qu'une dame en E. pour remplir son Jan-de-retour fig. 249. Il amene *cinq & trois*, il remplit de trois façons, sçavoir de H. par *trois*, de K. par *cinq*, & de N. par *cinq & trois*, mais comme la dame N. ne peut pas sortir seule pour aller occuper la place E. vuide, Damon ne doit marquer que 8. points pour les deux dames H, K. & celle du coin n'est comptée pour rien.

Il y a eu long-tems des disputes sur le cas que je viens de citer. Les-uns soutenoient qu'il falloit marquer 12. points, & quoique la dame N. ne pût pas être jouée réellement en E. elle remplissoit par puissance; les autres soutenoient le contraire, mais aujourd'hui cette derniere opinion a prévalu, & l'on ne marque que pour les dames qui peuvent remplir en effet.





Cloris, après avoir d'abord pris son coin au commencement du jeu par deux fois *six-cinq*, a fait ensuite beaucoup de petits points qui l'ont engagée à tenter

un *petit-Jan.* Elle en eſt venue à bout, & pour le conſerver, elle a été forcée le coup précédent par un *ſix* & *trois* de porter au *retour* une Dame qu'elle avoit en K. Vous voyez la ſituation des deux jeux dans la *figure 8. ajoutée*, où Cloris amene *ſix-cinq*. Elle rompt, & ce point eſt encore aſſez favorable pour elle. Elle doit le jouer *tranſport* de F en L M. ſans balançer, comme on le voit (*fig. 9. ajoutée.*) en voici la raiſon.

Sa Dame T paſſée au *retour*, eſt tellement expoſée à être battue par tous les *cinq*, tous les *quatre*, tous les *trois*, tous les *deux*, tous les *as*, & de deux ou trois façons, qu'elle riſque de lui coûter le Tour entier, ſi elle n'a pas le bonheur de la couvrir à tems, je veux dire, avant que Damon ne lui bouche les paſſages en avançant des Dames dans ſon *grand-Jan.* C'eſt pourquoi elle doit étendre ſon jeu autant qu'il eſt poſſible pour ſecourir cette Dame captive, & c'eſt pour cela qu'elle a dû jouer ſon *ſix-cinq* en L M. parce que par-là elle ſe donne les ſix haſards du 7. & les cinq haſards du 8. pour tâcher de couvrir ſa Dame T.

Que ſi la choſe ne lui réuſſit pas au premier coup, elle doit tâcher de s'étendre encore ſur la Flèche K pour ſe ménager les quatre combinaiſons du 9. La crainte d'être battue tout à la fois & ſur ſa Dame T. & ſur les autres qu'elle expoſe en L K. &c. ne doit pas l'arrêter. Il faut ſavoir ſacrifier quelques points à propos, & même quelques trous, pour parer la perte de la partie.

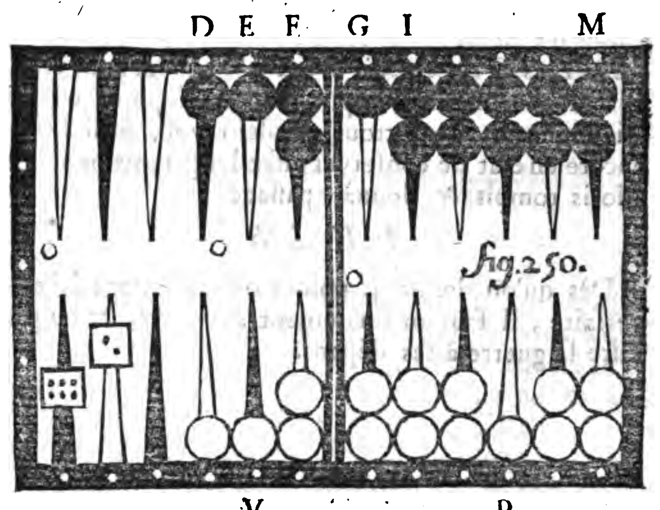
Je ne donnerai pas davantage d'exemple des cas particuliers du retour, on trouvera la ſolution de tous ceux qui pourront arriver dans les loix du retour, pour peu qu'on veuille en faire l'application.

MODELES DE REFLEXIONS

Sur ce qui peut engager à tenir, *ou à* s'en aller *à propos.*

RIEN n'eſt ſi difficile & ſi néceſſaire au Trictrac que de ſçavoir *tenir* à propos, & *s'en-aller* de même. Comme les combinaiſons des jeux ſont preſqu'infinies, il eſt impoſſible de donner des avis qui puiſſent ſervir pour tous les cas poſſibles, je me contenterai de mettre ici quelques exemples accompagnés de certaines réflexions, qui ſerviront de modèles aux perſonnes intelligentes.

I. EXEMPLE.



Damon a 8. points & Cloris 4. elle fait *ſix & deux* fig. 250 elle remplit & bat Damon de G. & I. en P. c'eſt de quoi marquer un trou, & elle doit s'en-aller.

1°. On ne riſque preſque jamais rien à s'en-aller,

& l'on risque souvent beaucoup à tenir, même avec beau jeu, parce que les dés sont traîtres, & détruisent souvent en un seul coup les espérances les plus flateuses.

2°. Si vous examinez le jeu de Cloris, vous trouverez que si elle tient, il ne lui reste après avoir joué que deux dames D. F. dans le petit Jan, avec lesquelles elle est sûre de conserver un coup, mais elle ne peut gueres s'en promettre deux, puisque *carmes*, *quines*, *sonnés*, & les équivalens la mettent en danger de rompre le coup d'après, & il faut qu'elle conserve trois coups, ou deux coups par doublet pour faire un trou. D'ailleurs elle bat à faux Damon de M. en V. ce qui lui donne 4. points sur elle si elle tient.

3°. Au contraire Damon a un fort beau Jeu, il a tous les *quatre*, tous les *cinq*, tous les *six*, *double-deux* : *trois & deux* : *trois & as* : *ternes*, &c. pour remplir. Il peut même remplir de deux façons, ce qui lui donneroit deux trous de plein vol, & il seroit encore en état de conserver assez long-tems pour que Cloris rompît & donnât passage

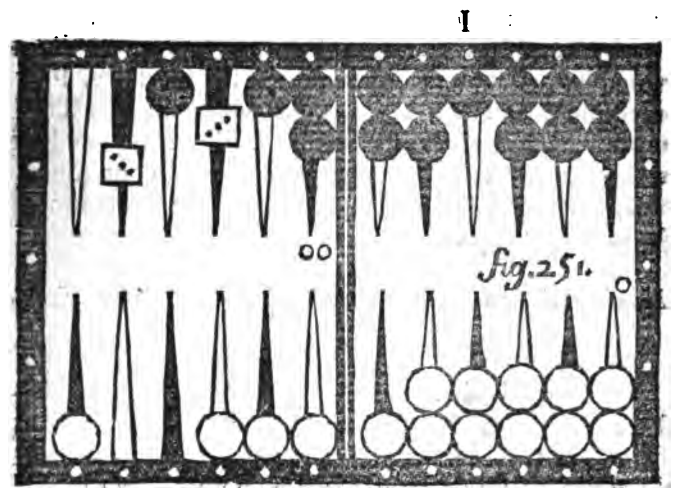
AVIS.

Dès qu'on donne 4. points ou davantage à l'adversaire, il faut ordinarement *s'en-aller*, & ne pas faire la guerre à ses dépens.





II. EXEMPLE.



Cloris a 6. points fig. 251. & Damon en a 10. il fait *ternes*. Il remplit de deux façons par doublet, c'eſt un trou ſans bouger. Il doit s'en-aller ſans balancer, car s'il tenoit, il ſeroit en danger évident de perdre la partie. Il ne peut remplir qu'en jouant *tout-d'une* de &. en S. ou *tr.* de X. en S. & une autre où il voudra, & par conſéquent il laiſſe deux dames découvertes en V, T. qui, pouvant être battues à faux le coup d'après, lui donnent un ou deux trous ſans pouvoir s'en-aller, & Cloris reſteroit maitreſſe du jeu. Tous les 7. tous les 8. tous les 9. tous les 10. tous les 11. & *ſonnés* battent à faux la dame T. & tous ces mêmes points hors le 7. battent à faux la dame V. c'eſt-à-dire que Damon auroit probablement plus des trois quarts des combinaiſons contre lui.

AVIS.

Par la même raiſon, s'il ne manquoit qu'un trou

à Damon pour finir le Tour, il devroit tenir sans hésiter, parce qu'il seroit moralement sûr que Cloris lui donneroit un trou, en un ou deux coups.

Une des principales regles pour *tenir*, est d'avoir plus de points à jouer que l'Adversaire. Par exemple, (*même fig.* 251.) en supposant que Damon joue *tout-d'une* de & en S. il lui restera les trois Dames T V X. qui peuvent servir pour jouer 21. points, & Cloris en a quatre qui font 28. comme je vais l'expliquer.

Maniere d'estimer les points qu'on peut jouer sans rompre.

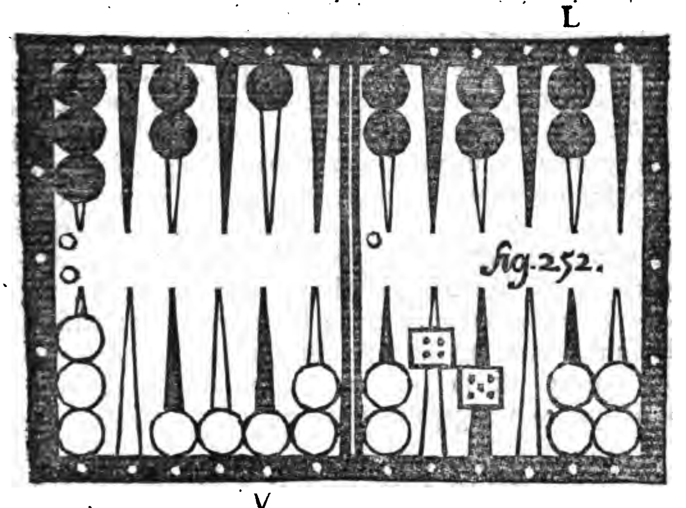
Cette méthode, qui n'est pas difficile, consiste à supputer les Flèches qui restent entre chaque Dame & le Coin. Ici, (*fig.* 251.) Cloris a la Dame C. qui peut servir pour jouer 9. points jusqu'à M; sa Dame E. peut servir pour 7. & ses deux Dames F. pour 12. ce qui fait en tout 28. points que Cloris peut jouer. De même Damon a sa Dame X. qui vaut 8. points jusques à N. sa Dame V. en vaut 7. sa Dame T. en vaut 6. C'est en tout 21. points qui lui restent à jouer sans *rompre*, & qui valent moins que les 28. de Cloris: en sorte que quand Damon ne seroit pas dans le danger où il est d'être battu à faux, & renvoyé sans pouvoir *s'en aller*, il devroit également ne pas *tenir*, par la seconde raison qu'il lui reste moins de points à jouer qu'à Cloris.

REMARQUE.

On peut estimer à peu-près les coups qui restent à jouer par le nombre-même des points, en mettant les coups à 7. points l'un portant l'autre, parce que le 7. tient le milieu dans la liste des combinaisons. Ainsi les 28. points ci-dessus valent

probablement quatre coups à jouer, & les 21. en valent trois.

III. EXEMPLE.



Cloris amene *cinq & quatre* fig. 252. Elle bat de L. en V. c'est 4. points, un trou, & elle doit s'en-aller, car elle n'a pas son coin garni, son jeu est détestable par la situation de ses cases désunies, qui ne lui laissent de bons que les nombres quarrés, son coup même n'est pas beau; tandis que Damon a son coin, deux cases dans le grand-Jan pour pouvoir battre le coin de Cloris, ou ses dames si elles se montrent; Damon a d'ailleurs du bois abattu dans son petit-Jan capable d'avancer bien-tôt son grand-Jan & de lier son jeu comme il convient.

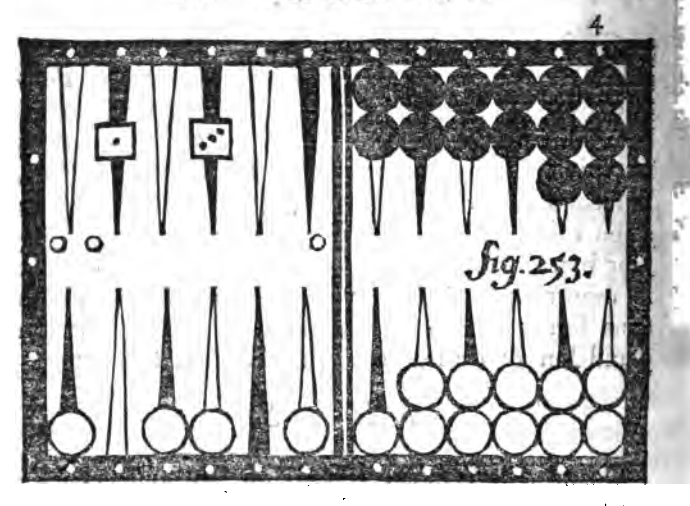
AVIS.

Quand Cloris n'auroit pas son jeu aussi peu lié qu'il l'est, elle devroit s'en-aller par le seul motif qu'elle n'a pas son coin, & que Damon l'a avec d'autres cases qui l'accompagnent.

Observation.

Les mêmes raisons que nous venons de donner pour s'en-aller doivent engager l'adversaire à tenir s'il étoit dans le cas. Par exemple, Damon fig. 252. devroit tenir s'il venoit de marquer un trou, parce que son jeu est plus beau que celui de Cloris. En général vous ne devez vous engager à tenir que sur des avantages presque certains, quand vous voyez le jeu de l'adversaire fort avancé, & que le vôtre est notablement reculé, quand votre adversaire est découvert en beaucoup d'endroits, & que vous êtes en état de le battre par-tout; enfin, lorsqu'en vous en allant vous renoncez à 6. 8. ou 10. points, & que vous n'avez point d'autres raisons qui vous engagent à lever, vous devez tenir.

IV. EXEMPLE.



Damon fait *trois & as* fig. 253. Il remplit de trois façons, c'est 12. points ou 2. trous sans bouger. Il

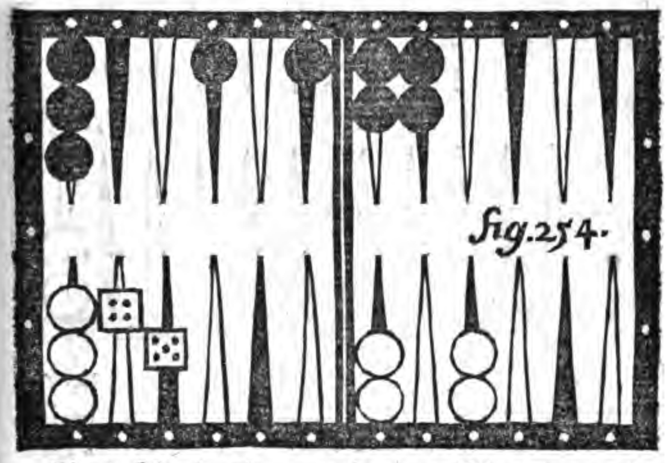
doit tenir sans hésiter, car le jeu de Cloris est fort avancé, elle ne peut conserver qu'une fois tout-au plus, au lieu que Damon est en état de conserver quatre ou cinq fois, & pendant ce tems-là, Cloris ne peut pas manquer de donner passage & d'essuyer une *enfilade*.

MODELES DE REFLEXIONS

Sur ce qui doit engager à prendre son coin, ou à ne le prendre pas.

C'EST la comparaison de notre jeu avec celui de l'adversaire, & sur-tout de ses points avec les nôtres, qui doit nous déterminer à prendre notre coin, ou à le différer.

I. EXEMPLE.



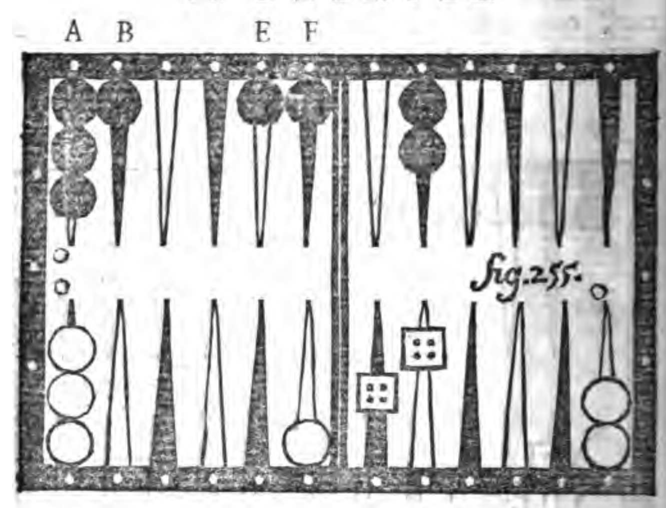
Cloris fait *cinq & quatre* fig. 254. Elle doit prendre son coin quoiqu'elle ait déja deux dames découvertes dans son petit-Jan, & qu'elle en découvre encore

deux dans ſon grand-Jan, 1°. Parce que Damon n'a point encore de points faits, 2°. Parce qu'il eſt peu à portée de battre ſes dames, & qu'elle peut ſe couvrir aiſément, 3°. Parce qu'elle ôte à Damon le droit de prendre ſon coin par puiſſance, elle acquiert le droit de le battre, & lui en rend la priſe difficile.

Obſervation.

Ordinairement on doit prendre ſon coin quand il ſe préſente par doublet, quoique l'adverſaire ait 8. ou 10. points, parce qu'on ne ſe découvre pas, mais ſi cependant on a beſoin de ſe couvrir d'ailleurs, il faut le faire comme dans l'exemple ſuivant.

II. EXEMPLE.

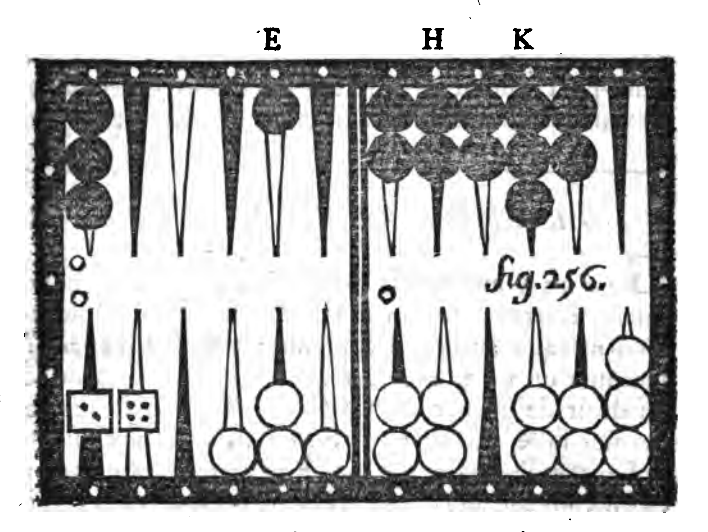


Cloris fait *carmes* fig. 255. Elle peut prendre ſon coin par doublet, elle ne ſe découvre point, mais ſi vous examinez le jeu de Damon, vous verrez qu'il a 10. points & ſon coin garni; ainſi Cloris ayant trois dames découvertes B, E, F. il eſt fort à craindre pour elle qu'il ne marque partie double, ainſi elle doit

Jouer de A, B. en E, F & différer de prendre ſon coin à une autre occaſion.

Vous pouvez voir un autre exemple bien détaillé à la fig. 282.

III. EXEMPLE.



Cloris fait *quatre & deux* fig. 256. Elle peut prendre ſon coin par H, K. mais elle ſe découvre en H. & Damon a 8. points, doit-elle prendre ſon coin ou le différer ?

Examinons les deux jeux. Cloris eſt déja découverte en E. ſi elle ſe découvre encore en H. elle a contre elle, *6,6. 6,5. 6,4. 6,3. 6,1.* 5,5. 5,4. 5,3. 5,2. 5,1. qui donnent partie double à Damon, tous les autres points qui peuvent la battre ne lui donnent que 2. points. Voilà 18. combinaiſons à craindre ſi elle prend ſon coin.

Mais ſi elle ne le prend pas, Damon peut le battre par *ſonnés* : *ſix cinq* : *ſix trois* : *ſix deux* : *ſix & as* : *quines* : *cinq & trois* : *cinq & deux* : *cinq & as* : *ternes* : *trois & deux* : *trois & as* : *double deux* : *deux & as*,

ce qui fait 24. combinaisons pour lui donner partie double. Elle ne doit donc pas balancer entre 18. & 24, elle doit prendre son coin sans hésiter.

Il est facile en toute autre occasion de comparer le plus avec le moins de danger, pour se déterminer sagement à prendre son coin ou à se couvrir. Les exemples que je viens de donner sont plus que suffisans pour guider les personnes intelligentes dans l'examen qu'elles doivent faire de leur jeu.

GRANDE-BREDOUILLE.

GAGNER une partie *grande-bredouille*, c'est marquer 12. trous de suite tandis que l'autre Joueur n'en marque aucun. Le premier qui commence à marquer un ou plusieurs trous, n'exclut pas l'autre du droit de gagner *grande-bredouille*, pourvû que ce dernier fasse 12. trous de suite sans interruption.

La grande-bredouille ne se paye qu'autant qu'on en est convenu au commencement du jeu, alors celui qui fait 12. trous de suite gagne double enjeu, c'est-à-dire, autant que s'il gagnoit deux parties. Le premier qui commence à marquer, n'a pas besoin de distinguer son fichet; mais lorsqu'il est interrompu par le second, celui-ci met une marque à son fichet, qu'on appelle *cravatte*, c'est un jetton percé ou un morceau de papier qui sert à constater la suite non-interrompue de ses trous. Cela s'appelle *entrer en bredouille*, & quand le premier peut à son tour interrompre le second, il lui ôte la *cravatte*, & alors ni l'un ni l'autre n'ont rien à prétendre sur la grande bredouille.

On est en usage dans certains pays de faire payer un enjeu & demi à celui qui ne passe pas *le pont*, c'est-à-dire, qui ne fait pas au moins 7. trous avant que l'autre ait achevé le tour. Mais la *grande bredouille*, comme



comme le *passage du pont*, dépendent absolument de la convention mutuelle des Joueurs au commencement du jeu.

LE TRICTRAC A ECRIRE.

Le Trictrac à écrire a été imaginé pour amuser trois personnes à la fois, qui manquent d'un quatrieme pour faire deux parties. La façon de jouer est entierement la même; mais on joue aux trous, & non pas à la partie.

On convient d'un certain prix pour chaque trou. Deux commencent à jouer, le premier des deux qui fait *six* trous peut quitter s'il veut, & *marquer* sur l'autre les trous qu'il a de plus; mais si son jeu est beau, il doit continuer, & pousser sa fortune aussi loin qu'il pourra sans que l'autre puisse l'en empêcher; il peut quelquefois gagner des 20. & 30. trous de suite sans *lever*; mais dès qu'il *leve*, le jeu est fini pour celui qui est en perte. Quand je dis dès qu'il *leve*, (*) j'entens lorsqu'il a six trous ou davantage, car, tant qu'il n'a pas six trous, il peut s'en-aller comme au jeu ordinaire aussi souvent qu'il veut, sans que le jeu finisse pour cela.

Après que celui qui a perdu s'est retiré, le vainqueur recommence avec le troisieme, & l'on observe les mêmes choses, après quoi le premier *perdant* prend la place du second. Enfin, quand on a assez joué, ceux qui se trouvent marqués payent ce qui a été convenu.

On peut aussi jouer à quatre, deux contre deux, le Trictrac à écrire, quand il arrive que deux Joueurs ne

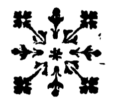
(*) J'ai vû disputer si la partie étoit finie quand il restoit moins de 12. points après toutes les dames tirées d'un Jan-de-retour, & qu'un des deux avoit déja six trous. Il est clair que non.

veulent pas jouer l'un contre l'autre ; mais cette derniere façon est moins commune qu'à trois.

COURIR LA POULE.

LORSQU'ON est quatre ou cinq Joueurs ensemble, & qu'on n'a qu'un seul Trictrac, on peut courir la poule pour que chacun s'amuse. On tire au sort pour le rang, chacun met un petit enjeu, & celui qui peut gagner un tour contre chacun des autres tire la poule. Mais quand celui qui a gagné quelques tours en perd un, ceux qui n'ont pas encore joué jouent successivement contre le dernier vainqueur, après quoi les premiers vaincus reviennent sur les rangs, le premier de tous met un second enjeu sur la poule, joue sa partie, & chacun y passe à son tour en fournissant son enjeu pour grossir la poule jusqu'à ce qu'un des concurrens ait vaincu tous les autres sans interruption. A chaque fois qu'un ancien vaincu se remet au jeu, il grossit toujours la poule, elle devient par-là très-considérable, puisqu'on est souvent des semaines & des mois entiers à courir la même.

Quand on veut abréger, on n'a qu'à convenir que celui qui gagnera un tour contre chacun des autres, avec ou sans interruption, retirera la poule, alors elle peut ordinairement finir dans une séance un peu longue.



RÉCAPITULATION DES ECOLES

Où l'on voit la maniere dont elles se font, le tems auquel elles sont censées faites & le tems qui est accordé à l'adversaire pour pouvoir les marquer.

PREMIEREMENT pour établir une régle générale sur le tems auquel chaque école est censée faite, & sur le tems qui est accordé à l'adversaire pour pouvoir la marquer, il faut considérer les Joueurs sous deux différens rapports. A chaque coup l'un des Joueurs est *en premier* & l'autre *en second*. Celui des deux Joueurs qui jette les dés est en premier pour tous les événemens de ce coup, l'autre n'est qu'en second pour tous les événemens de ce même coup.

En second lieu, il faut considérer toutes les différentes écoles sous deux especes, les unes se font *par trop*, c'est-à-dire, que l'on marque plus qu'on ne doit, & les autres se font *par moins*, c'est à dire, qu'on ne marque pas tout ce qu'on devroit marquer.

PREMIERE MAXIME.

On peut marquer en plusieurs tems, c'est-à-dire à différentes reprises, les points d'un même coup. Par exemple, si je bats le coin, une dame au petit-Jan & une dame au grand-Jan, je puis marquer 10. points tout-à-la-fois; ou bien 4. points du coin, 4. points de la dame du grand-Jan, & 2. points de la dame du petit-Jan, sans qu'on me puisse trouver à redire; & cela, parce que le jetton peut avancer, mais il ne peut pas reculer.

SECONDE MAXIME.

Quand celui qui est en premier fait école *par moins*,

elle est censée faite dès qu'il a touché ses dames pour jouer son coup, mais jusques-là il y peut revenir, quand même l'adversaire l'auroit étourdiment marquée à son profit... Cet adversaire doit la marquer avant que de jetter les dés pour le coup suivant, sans quoi il n'y peut plus être reçu.

Observation.

Si celui qui est en premier touchoit ses dames en disant *j'adouble*, avant que d'avoir marqué ses points, il peut encore les marquer, parce que *adoubler* n'est pas *jouer*.

TROISIEME MAXIME.

Quand celui qui est en second fait école *par moins*, elle est censée faite dès qu'il a jetté les dés pour le coup suivant, jusques-là il y peut revenir, quand même l'adversaire l'auroit marquée à son profit. Celui qui est en premier doit marquer cette école avant que de jetter les dés pour l'autre coup suivant.

QUATRIEME MAXIME.

Quand l'un ou l'autre des Joueurs fait école *par trop*, elle est censée faite dès que le jetton est lâché, ou le fichet changé, parce qu'on ne peut point reculer, c'est-à-dire, sans perte. Quand un Joueur a trop avancé son jetton ou son fichet, l'autre le fait revenir, mais il en coûte à celui qui a fait la faute.

Il faut marquer les écoles faites *par trop*, avant que de jetter les dés pour le coup suivant, sans quoi on n'y est plus reçu, & celui qui avoit marqué plus de points ou de trous qu'il ne devoit, acquiert le droit de les garder, par le risque qu'il a couru de porter la peine de son erreur si l'autre s'en fût apperçu.

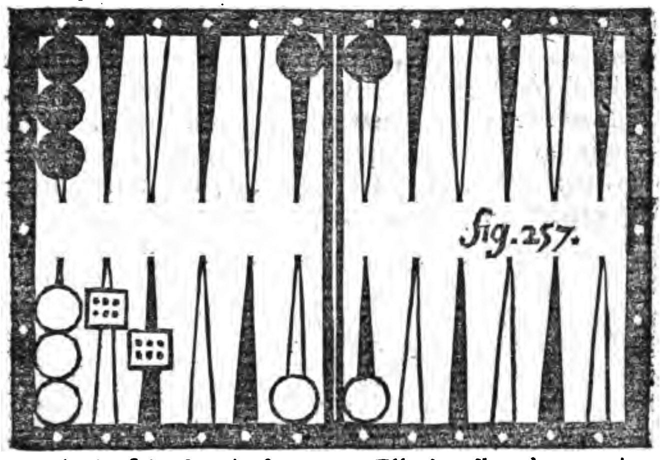
REGLE FONDAMENTALE, Touchant les Ecoles.

Un Joueur qui fait une école, de quelque nature qu'elle soit, ne donne pas plus de profit à l'Adversaire que ce qu'il en auroit pris lui-même, s'il ne l'eût pas faite : c'est-à-dire, qu'on ne peut *perdre* que ce que l'on peut *gagner* ; mais de la perte au gain, c'est le double de différence entre les deux Joueurs. Voyez-en un exemple sur l'explication de la *figure* 263. & sur la *figure* 10. *ajoutée*, qui est encore plus détaillé.

Dans les cas difficiles à résoudre, cette regle bien appliquée aux différentes circonstances des coups, est une excellente ressource pour répandre du jour dans les faits, & abréger les contestations.

ECOLE SIMPLE.

1°. Un Joueur fait école quand il ne marque pas les points que le coup de dés lui donne : Exemple.



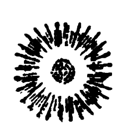
Cloris fait *sonnés* fig. 257. Elle bat les deux coins par doublet, c'est 6. points, elle bat encore les deux

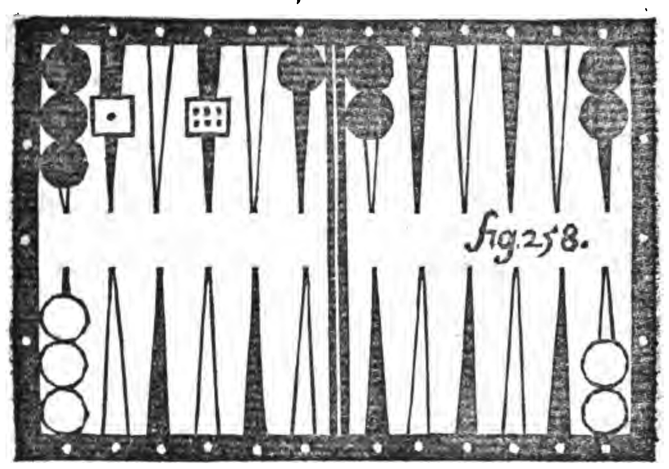
dames S, T. par doublet, c'eſt 10. points en tout, 16. points en bredouille 2. trous 4. points de reſte. Si elle joue ſon coup ſans marquer aucun de ces points, elle fait école de 16. points, & Damon doit marquer 2. trous 4. de reſte.

Dès que Cloris a touché ſes dames pour jouer, l'école eſt faite ſuivant la ſeconde maxime ci-deſſus, & Damon doit la marquer avant que de jetter les dés pour le coup ſuivant, même maxime.

II°. Un Joueur qui ne marque qu'une partie des points que ſon coup lui vaut, fait école du reſte; par exemple, ſi Cloris dans la même fig. ne marque que les 10. points des deux dames battues, elle fait école du reſte, le tems eſt le même que pour la précédente, tant pour la faire que pour la marquer.

III°. Un Joueur qui marque plus de points que ſon coup ne lui en donne, fait école de ce qu'il marque de trop. Par exemple, ſi Cloris même fig. 257. s'imagine que les deux Dames S, T. battues par doublet valent chacune 6. points & qu'elle marque 2. trous 6. points de reſte, elle fait école de 2. points, parce que la dame S. étant dans le petit-Jan, ne vaut que 4. points. Dès que le jetton eſt lâché l'école eſt faite ſuivant la quatrieme maxime, l'adverſaire peut la marquer d'abord après, & s'il jettoit les dés avant que de la marquer, il n'y eſt plus reçu, & celui qui a fait l'école acquiert le droit de garder ce qu'il a marqué de trop.





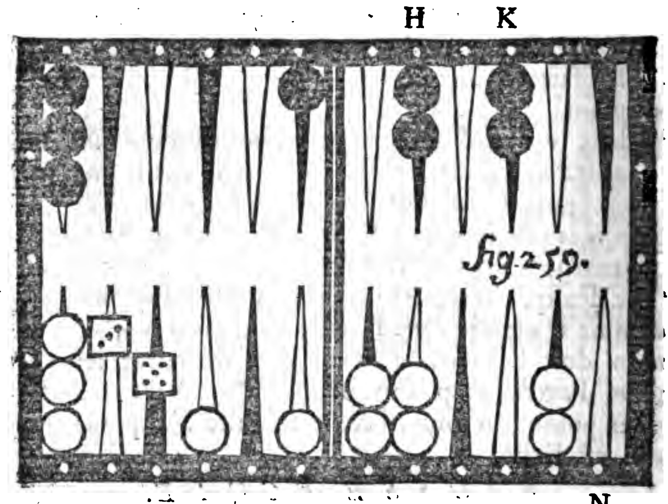
IV°. Un Joueur qui est battu à faux, & qui ne marque pas ce qui lui revient, ou qui n'en marque qu'une partie, ou qui en marque plus qu'il ne faut, fait école. Par exemple, Damon fait *six & as* fig. 258. Il bat à faux le Coin de Cloris par *Jan-de-Mezeas* c'est 4. points pour elle, il bat encore à faux la Dame F. dans le grand-Jan, c'est 4. points pour elle, 8. en tout. Si Cloris jette les dés sans avoir marqué ces 8. points elle fait école de 8. points, si elle n'en marque que 4. elle fait école de 4. & si elle en marque 10. elle fait école de 2.... L'école est faite dès qu'elle a jetté les dés pour le coup suivant, comme il est dit dans la troisieme maxime, & Damon doit la marquer avant que de jetter les dés pour l'autre coup suivant.... Mais à l'égard des deux points *par trop*, l'école est faite dès que le jetton est lâché.

FAUSSE ECOLE.

V°. Un Joueur qui envoye l'autre à l'école mal à propos, fait école lui-même d'autant de points. C'est ce qu'on appelle *fausse-école*.

Premier exemple.

Cloris fait *cinq & trois* fig, 259. Elle ne bat point & joue son coup comme il convient. Damon voyant que par *cinq & trois* les deux dames H,K. portent dans son propre coin vuide N. envoye Cloris à l'école pour n'avoir pas marqué 4. points du coin battu. C'est une fausse école, car Cloris n'ayant pas son coin garni, ne peut pas battre celui de Damon. Elle doit démarquer ce que Damon a marqué mal à-propos, & marquer quatre points à son profit..... La fausse école est faite dès que le jetton est lâché, Cloris doit la marquer avant que de jetter les dés pour le coup suivant, & si elle ne le fait pas Damon acquiert le droit de garder les points qu'il a marqué de trop, par le risque qu'il a couru de porter la peine de son erreur si Cloris eût fait son devoir.



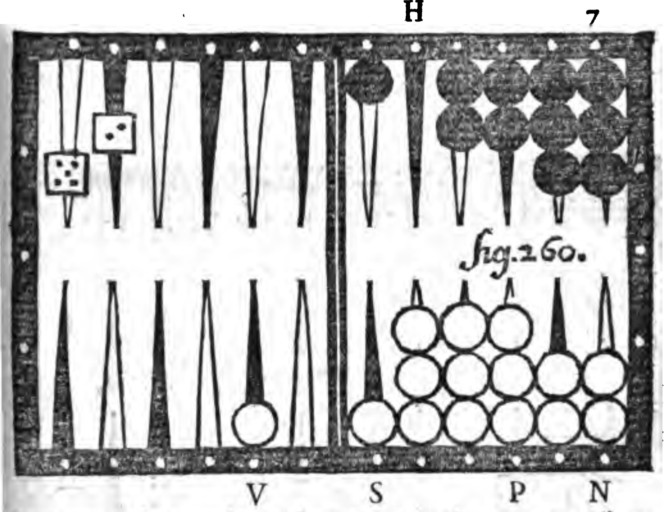
Second exemple de la fausse école.

Damon fait *cinq & deux* fig. 260. Il le joue *tout-*

d'une de P. en H. après que Damon a joué Cloris l'envoye à l'école de 4. points, parce qu'elle ſuppoſe qu'il ne s'eſt pas apperçu qu'il rempliſſoit par le *deux* de V. en S. Damon efface ces 4. points, & en prend 4. à ſon profit parce que c'eſt une fauſſe école.

Remplir en paſſant.

Remplir en paſſant, c'eſt remplir & rompre dans le même coup. Par exemple Damon a fait *cinq & deux*. fig. 260. Il remplit en paſſant, car il remplit par le *deux* de V. en S. & il rompt tout de ſuite pour jouer le *cinq* de S. en N. c'eſt-là ce qu'on appelle remplir en paſſant, qui ne ſe marque point.



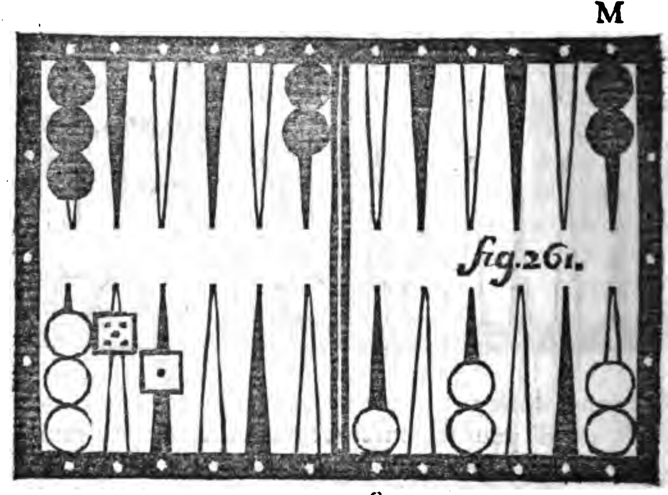
Damon a donc agi prudemment en jouant *tout-d'une* de P. en H. pour ſe conſerver une eſpérance de remplir le coup d'après.

AUGMENTATION D'ECOLE.

VI°. Un Joueur fait augmentation d'école, quand ayant fait une véritable école que l'adverſaire a mar-

quée, il va s'imaginer que l'adversaire s'est trompé; il le démarque & marque à son profit; par exemple Cloris amene *cinq & as* fig. 261. Elle bat Damon de M. en S. c'est 2. points, elle en marque 4. croyant battre au grand-Jan par préoccupation. Dès que le jetton est lâché, Damon efface deux points des 4. que Cloris a marqué, & en marque 2. à son profit, il est en régle. Cloris entêtée à croire que la Dame S. vaut 4. points efface les 2. points de Damon, & en marque 6. en tout, sçavoir 4. pour la dame S. & 2. pour la *prétendue fausse école*, dès que Cloris a marqué à son profit les deux points de *prétendue fausse école*, elle a encouru *l'augmentation d'école*, Damon doit remettre le jetton de Cloris à sa véritable place, marquer 4. points à son profit, sçavoir 2. pour la premiere école, & 2. pour l'augmentation d'école.

M



S

Observation.

Si Cloris effaçoit seulement les deux points de Damon sans en marquer deux à son profit à raison

de la prétendue fausse école, elle ne feroit point augmentation d'école, parce qu'un Joueur ne faillit point en touchant les pieces de son adversaire, il ne faillit qu'en touchant les siennes propres; mais dès que Cloris a marqué à son profit les deux points de la prétendue fausse école, l'augmentation d'école est faite, & il ne faut pas attendre pour la marquer qu'elle ait jetté les dés pour le coup suivant. Le jetton lâché suffit parce que c'est une école *par trop*.

Vous pouvez voir un exemple détaillé de fausse école avec les figures à la page 122.

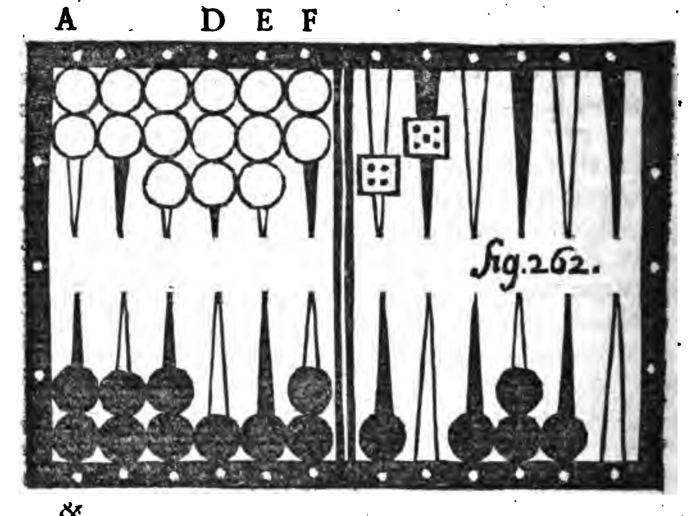
ECOLE DE L'ECOLE.

VII°. L'école de l'école ne se marque point; c'est-à-dire en général qu'un Joueur est à l'école quand il oublie de marquer les points que le coup lui vaut directement, mais il ne fait jamais école pour avoir oublié de marquer une école de l'adversaire. Ainsi si vous oubliez de marquer des points, & que j'oublie de vous envoyer à l'école, vous ne pouvez pas le coup d'après m'y envoyer pour cela... De même si je marque plus de points que je ne dois, vous devez 1°. reculer mon jetton, 2°. marquer à votre profit: si vous faites l'un sans faire l'autre, ou si vous ne faites ni l'un ni l'autre, je ne puis vous envoyer à l'école pour cela. *L'école de l'école ne se marque pas.*



ECOLE DE PRIVILÉGE.

A D E F



&

VIII°. Si un Joueur rompt son Jan-de-retour pouvant le conserver en vertu du privilege, il fait école : par exemple Damon ayant son Jan-de-retour formé fig. 262. amene *cinq & quatre*, il le joue *tr.* de F, E. en A. il fait école de 4. points, car il pouvoit conserver par privilege en joüant *tr.* de E, D. sur le bord A, &. l'école est faite dès qu'il a touché la dame F.

IX°. Un Joueur qui fait *un trou sans bouger*, & qui efface par distraction les points qu'il avoit, fait école de tout ce qu'il a effacé, quand bien même il auroit laissé ceux de son adversaire qui sont en même nombre, sans les mettre de son côté.

Observation.

Si par la même distraction au lieu d'effacer, par exemple, 10. points en remettant son jetton au talon, il le mettoit à la place du 8. il ne feroit école que de 2. points, parce qu'il n'en auroit effacé que

2. & ainsi des autres places où il pourroit laisser son jetton par distraction. Le jetton lâché fait école; mais si ayant pris son jetton par distraction il le remettoit à la même place sans l'avoir mis ailleurs, il ne feroit point école.

X°. Un Joueur qui acheve un trou, & qui après l'avoir marqué oublie d'effacer ses points, fait école d'autant qu'il en a de marqués.

Observation.

On ne fait point école quand après avoir marqué un ou deux trous, on oublie d'effacer les points de l'adversaire, on le peut faire le coup d'après, & l'adversaire doit lui-même les effacer poliment.

XI°. Si croyant avoir de quoi marquer un trou, vous le marquez, & touchez ensuite vos dames pour jouer ou pour vous en-aller, vous faites école de tout ce qui vous manquoit pour le trou, l'adversaire vous le fait démarquer, & marque à son profit autant de points que vous en aviez marqué de trop, & vous fait jouer à votre désavantage les dames levées pour vous en aller.

XII°. *On ne fait pas école de partie ou de trou; mais on fait école de* 12. *points & plus.* Cette maxime demande explication, elle renferme deux parties.

Quand on dit qu'on ne marque pas école de partie, cela s'entend sur-tout de la bredouille: par exemple, si étant en bredouille vous achevez un trou ou si vous faites 12. points sans bouger, & que vous n'en marquiez pas deux comme vous le pouvez, l'adversaire ne peut pas marquer à son profit le trou que vous oubliez, *on ne fait pas école de partie*... De même si n'étant pas en bredouille vous marquez deux trous pour un, croyant avoir la bredouille, l'adversaire vous fait démarquer le trou que vous avez marqué de trop, mais il ne peut pas le marquer à son profit... De même encore si vous

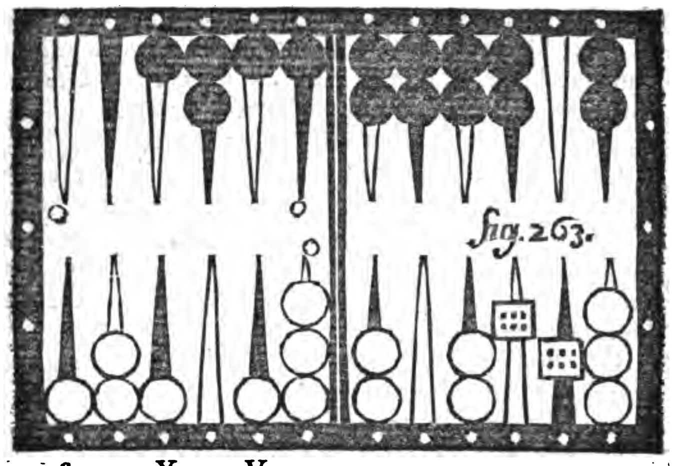
faites un trou, & que ſans le marquer vous touchiez vos dames pour jouer, ou pour vous en aller (à moins que ce ne ſoit le dernier trou du tour ſoit ſimple ou en bredouille) vous n'y êtes plus à tems; le trou eſt perdu pour vous, & l'adverſaire ne peut pas en profiter, il eſt perdu pour tous deux, *on ne fait pas école de partie*. Il en eſt de même d'un trou qu'on marque de trop par pure mégarde, l'adverſaire le fait démarquer, & ne marque point à ſon profit, voilà ce qu'on entend par école de *partie* ou de *trou*.

Mais on fait école de 12. *points & plus*. Si j'ai, ſ exemple, 10. points, & que j'en faſſe 14. ou davantage dans un ſeul coup, ſi je ne marque qu'un trou ſans m'en aller, vous marquez les 12. points ou davantage à votre profit, ce ſont deux trous que vous devez marquer, vous êtes en bredouille, parce que je vous ai remis au talon par le trou que j'ai marqué. Cette école eſt de *points*, & non pas de *partie*, il eſt cenſé que je n'ai pas apperçu tous les points qui me revenoient, & que je n'en ai vû qu'autant qu'il en falloit pour marquer un trou.

AUTRE EXEMPLE
d'une Ecole de points.

Damon & Cloris ont chacun *6*. points. Cloris amene *ſonnés* fig. 263. Elle bat Damon de H. en V. & croit le battre encore en Y. & en &. ce qui, ſelon elle, fait 18. points, leſquels avec ſix qu'elle avoit font trois trous, elle les marque, & joue enſuite ſon coup.





Cependant de tout cela elle ne devoit marquer qu'un trou, parce que les deux dames Y, &. sont battues à faux. Elle fait école du reste qui est 12. points.

Damon l'oblige à démarquer deux trous, & en marque quatre à son profit, sçavoir deux pour l'école de 12. points, lesquels venant du talon, sont en bredouille, & deux pour les deux dames Y, &. battues à faux qui font encore 12. points en bredouille.

Une preuve que cela doit être ainsi, c'est que si nous supposons que Damon ne se fût pas apperçu de l'école de Cloris, il perdoit quatre trous, sçavoir, deux qu'elle en avoit marqué de trop, & deux que Damon n'avoit pas marqués pour ses deux dames battues à faux; il doit gagner ce qu'il risquoit de perdre, la loi doit être égale.

Maintenant tournons la chose autrement, & supposons que Cloris ayant marqué ces trois trous, Damon n'y prend pas garde, & que comptant sur

l'exactitude de Cloris, il croit sans l'examiner que les deux dames Y, &c. sont battues simplement ou à *vrai*, Damon fait lui-même école de 12. points, puisque les deux dames X, &c. sont battues à faux. Suivant cette supposition, Cloris peut-elle envoyer Damon à l'école le coup d'après pour ces deux dames battues à faux qu'il n'a pas marqué par trop de crédulité? Elle le peut, sans doute, mais elle ne doit pas marquer deux nouveaux trous pour cela, les deux qu'elle a marqué de trop lui sont acquis par la faute de Damon, & Damon n'est plus en droit de les lui faire démarquer.

Car si nous supposons que Cloris n'eût d'abord marqué qu'un trou comme elle le devoit, & que Damon n'eût pas marqué les deux dames Y, &c. battues à faux, elle marqueroit maintenant une école de 12. points en bredouille, qui feroient deux trous: ainsi ces deux trous se trouvent déja marqués pour elle, ils doivent subsister de droit; mais elle n'en peut pas marquer deux nouveaux.

XIII. Celui qui s'en va, pourvû qu'il ait de quoi faire un trou, ne peut point faire d'école dont l'adversaire puisse profiter, parce qu'il est censé renoncer au surplus de son jeu, & n'en prendre que ce qu'il lui faut pour s'en aller. Il peut marquer plusieurs trous, s'il a de quoi, ou n'en marquer qu'un & même point sans que l'adversaire puisse rien marquer à son profit: car de même que celui qui s'en va perd tous les points qu'il peut avoir au-dessus, de 12. il est maître aussi de renoncer à ce qu'il peut avoir au-dessous, sans que l'adversaire puisse y trouver à redire.

XIV. Cloris amene *sonnés* fig. 264. Elle conserve par impuissance, c'est 6. points, & bat la dame S. par doublet, c'est 4. points, 10. en tout, & 4. pour Damon à raison des deux dames que Cloris ne peut jouer. Je suppose que Cloris marque 6. points

points pour sa conservation, & qu'elle oublie les 4. points de la dame S. qu'elle bat, elle fait écôle de 4. points.

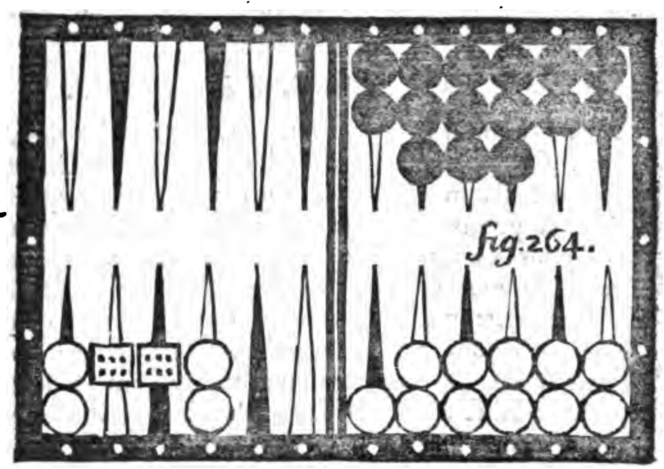


fig. 264.

On demande de quelle façon doit s'y prendre Damon pour pouvoir marquer cette école. S'il la marque Cloris y prendra garde, & comme elle n'a point touché ses dames pour jouer, puisqu'elle est *Jan qui ne peut*, elle pourra marquer les 4. points qu'elle a oubliés suivant la maxime générale, *qu'on peut marquer en plusieurs tems les points d'un même coup*. Que si Damon au contraire ne marque pas l'école pour donner le tems à Cloris de jetter les dés pour le *second* coup suivant, il ne pourra plus la marquer lui-même, parce qu'il aura jetté les dés pour le *premier* coup suivant.

Quelques personnes voudroient que dans cette occasion Damon prît un jetton pour marquer les 4. points qui lui reviennent; & que faisant semblant d'avoir été distrait, il demandât *Madame a-t-elle joué*? Elle répondroit *oui*, ou bien *je n'ai rien à jouer*, & pour lors l'école seroit faite.

Mais voici l'inconvénient : si Cloris est femme d'esprit, elle entendra à demi-mot, & achevera de marquer ses points sur la simple demande que Damon lui fera, sans qu'il puisse l'en empêcher.

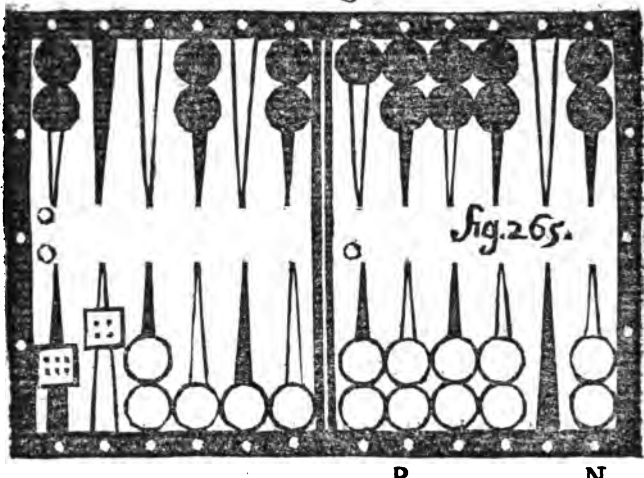
ECOLE DE DEUX JETTONS. *

XV. Damon a 8. points fig. 265. il jette les dés, & fait *six & quatre.* Il bat Cloris de N. en G. & encore de R. en G. c'est 4. points, il oublie qu'il a déja 8. points marqués, il prend un jetton au talon pour marquer les 4. points qu'il vient de faire & le met à la place du 4. Dès qu'il a lâché ce second jetton, il fait école des 8. points qui étoient marqués par le premier. Cloris efface les 8. points de Damon, en marque autant à son profit, & laisse à Damon les 4. derniers qu'il vient de marquer.

* Quoiqu'on n'approuve point à Paris cette école de deux jettons, elle est cependant rapportée ainsi dans le *Jeu de Trictrac* vol. in-12. Paris 1715. troisieme édit. pag. 86. Tantôt on décide que les nouveaux points sont comptés pour rien, & tantôt qu'ils peuvent rester en place des anciens, & qu'il ne peut y avoir d'école que de ce qu'on a marqué ou oublié de marquer en dernier lieu.

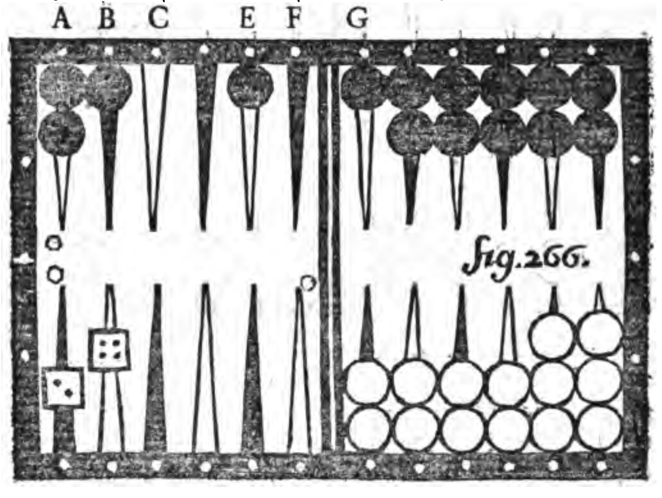






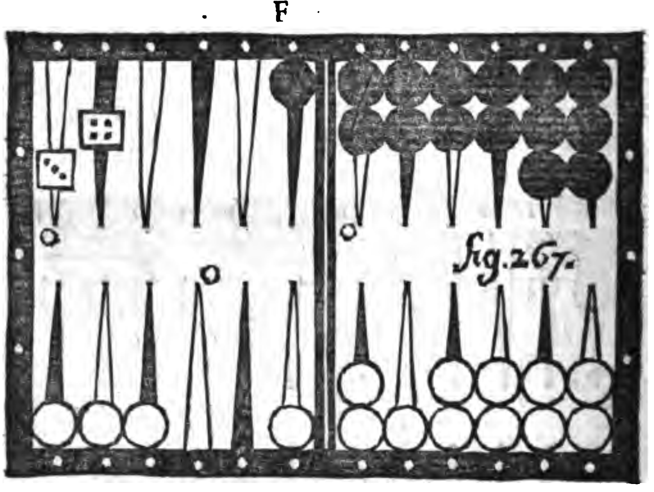
Quand on envoye à l'école, il faut tout marquer.

XVI. Quand on a commencé d'envoyer un Joueur à l'école, il faut marquer tous les points du même coup, & celui qui refuse de le faire peut y être forcé :



par exemple, Cloris fait *quatre & deux* fig. 266. Elle ne s'apperçoit pas qu'elle peut remplir. Elle joue *tr.* de A. en C. & de B. en F. Damon l'envoye à l'école de 4. points pour n'avoir pas rempli. Il a 6. points faits, & 4. font 10. qu'il marque, & se dispose à jetter les dés. Cloris s'apperçoit alors que non-seulement elle remplissoit de E. en G. par le *deux*, mais encore de A. en G. par *quatre & deux*; comme elle voit que Damon a très-mauvais jeu, puisqu'il ne peut conserver que par *sonnés* ou *six & as*, elle l'oblige à marquer encore 4. points qui lui donnent un trou, 2. de reste sans pouvoir s'en aller, & Damon ne peut pas le refuser, soit qu'il n'y eût pas pris garde, soit qu'il eût voulu l'ignorer.

ECOLE DE DESSEIN PAR MOINS.



XVII. Cloris a 8. points & son plein formé figure 267. Damon fait *quatre & trois*, il remplit, c'est 4. points & joue son coup. Cloris qui voit qu'elle est battue à faux en F. fait semblant de n'y pas prendre garde, & jette les dés pour le coup suivant; car si elle marque

ces 4. points elle a partie & ne peut pas s'en aller avec un jeu qui en a grand besoin, au lieu qu'en faisant cette école à dessein, elle a espérance de conserver le coup d'après, d'avoir partie & de lever.

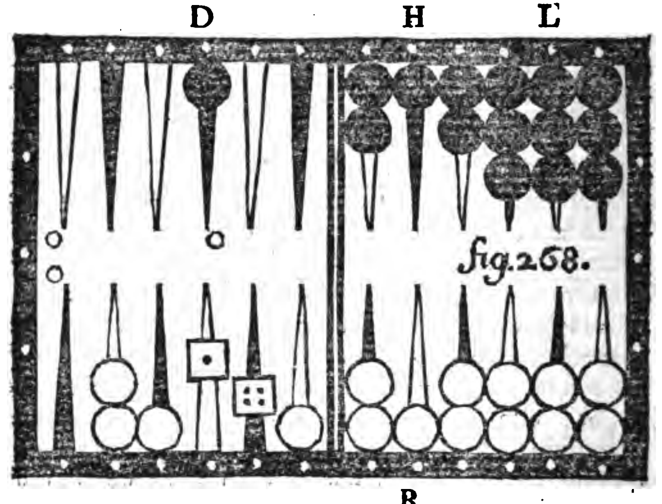
Observation.

Damon est en droit de forcer Cloris à marquer en disant, *Madame marquera*, & pour lors elle ne peut-pas refuser de le faire, mais Damon doit s'y prendre de bonne-heure, c'est-à-dire avant que Cloris jette les dés, ou du moins si elle les jette trop-tôt, il doit les rompre avant qu'on puisse voir les points, car autrement, il pourroit y avoir de l'abus, elle peut faire l'école sans malice comme à dessein, & si Damon pouvoit attendre le point qu'elle ameneroit, il pourroit en faire un double usage, sçavoir de marquer l'école pour lui si le coup de Cloris le faisoit rompre, ou la forcer à marquer s'il voyoit qu'elle conservât, ce qui ne seroit pas juste. Il faut donc l'avertir de marquer avant qu'elle jette les dés, ou rompre ces mêmes dés avant qu'on puisse voir les points, sans quoi on n'est plus reçu à la forcer.

Sans décider ici si l'on doit faire des écoles de dessein ou non je déclare que je n'explique la façon dont on les peut faire que pour apprendre à les empêcher, comme font les Maîtres-en-fait-d'armes, dont le but doit être d'enseigner à se défendre, & non pas à tuer.

ECOLE DE DESSEIN PAR TROP.

Cloris a 4. points fig. 268. Elle remp[illegible], c'est 4. points, & 4. qu'elle en avoit font 8. en tout, elle les marque, & joue ensuite son coup *tr.* de D. en H. & de L. en M.... Damon au lieu de marquer 2. points pour sa dame R. battue à faux en marque 6. il fait à dessein école de 4. points, afin que Cloris qui voudra relever cette école, soit obligée de marquer un



trou ſans pouvoir s'en aller, Cloris qui connoît la ruſe, démarque les 4. points que Damon a marqué de trop, renonce au profit qu'elle y pourroit faire, & ne marque rien pour cela. On ne peut pas la forcer de la marquer, parce qu'il eſt libre à celui qui démarque une école d'en profiter ou d'y renoncer.

Obſervation.

Ce que je viens de dire dans ce dernier exemple, & ce que j'ai dit dans l'article XVI. ci-devant pourroit donner lieu à un cas qu'il eſt bon d'expliquer.

Suppoſons que Damon, pour entraîner Cloris dans le piége, au lieu de marquer 6 points pour ſa dame R. n'en eût marqué que 4. il ne faiſoit école que de 2. points ; Cloris pouvoit alors ſans danger démarquer ces 2. points & en marquer 2. à ſon profit, parce que cela ne lui achevoit pas la partie puiſqu'elle n'auroit eu en tout que 10. points. Alors Damon, pour conduire Cloris à ſes fins, n'avoit qu'à faire augmentation d'école en démarquant les 2. points de Cloris, & Cloris ne pouvoit plus refuſer de marquer cette augmenta-

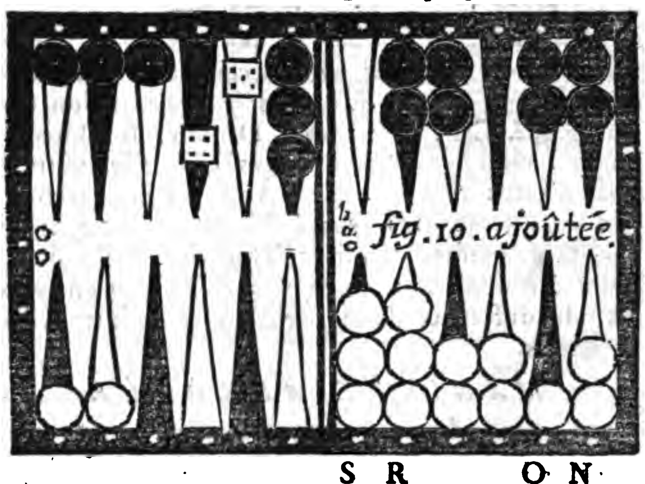
tion ſuivant l'article cité, parce qu'elle auroit commencé à marquer, & qu'on eſt obligé de marquer tout ce qui eſt d'un même coup. Elle auroit donc été engagée malgré elle à marquer un trou ſans pouvoir s'en aller.

La réponſe à cela eſt que Cloris peut & doit refuſer de marquer cette augmentation d'école, parce qu'elle n'eſt point cenſée du même coup, puiſqu'elle provient d'une nouvelle action de Damon, où le coup n'a point de part.

ECOLE RETROACTIVE.

XVIII.

L'école dont je vais donner un exemple, s'appelle *retroactive*, parce qu'on y efface après-coup des points qui avoient été marqués à propos.



Damon fait *cinq & quatre* (*fig.* 10. *ajoutée.*) Il *remplit* de deux façons : ce ſont 8. points qu'il marque, & prend par mégarde la Dame R. au lieu de la Dame S. Cloris l'oblige à la porter en N. comme

elle peut y aller naturellement pour le *quatrè*, & le met par-là dans le cas de ne pas *remplir*. C'est pourquoi elle l'envoie à l'école de 8. points en prenant le jetton *a* de Damon, & le tirant de son côté vers *b*.

J'ai vû naître à cette occasion une dispute que je crois devoir rapporter ici, parce qu'elle peut arriver en d'autres occasions. Celui qui tenoit la place de Damon prétendoit que Cloris ne pouvoit pas ôter de place son Jetton, parce qu'il y avoit été mis de bon droit, & qu'elle devoit se contenter de marquer 8. points à son profit pour la faute postérieure que lui Damon venoit de faire en ne remplissant pas : qu'on ne doit faire rétrograder que le Jetton qui fait faute actuellement, & non pas celui qui a été lâché à propos; d'autant mieux, ajoutoit-il, que Cloris en marquant autant de points à son profit produisoit le même effet.

Damon fut condamné, & pour le rendre docile à la décision, il fallut avoir recours à la regle fondamentale ci dessus, qu'on doit *perdre* ce qu'on auroit *gagné*. Car, disoit-on à Damon, si Cloris se borne à marquer 8. points sans effacer les vôtres, vous n'aurez rien perdu par votre école, attendu que vous serez aussi avancé l'un que l'autre ayant chacun 8. points, tandis qu'ayant fait école de 8. points, comme vous en convenez, il doit y en avoir 16. de différence de la perte au gain entre vous & Cloris.

MANIERE ABRÉGÉE de marquer certaines écoles.

Quand au commencement d'une partie, l'un des Joueurs fait une école & qu'il la marque avec un jetton, il est d'usage que l'Adversaire prenne le même jetton & le tire de son côté, plutôt que de ramener ce jetton au talon, & d'en prendre un autre

pour marquer l'école. Ce feroit faire en deux tems ce qui peut se faire en un. Mais on doit avoir attention que ce jetton n'ait été joué qu'une seule fois, car s'il avoit fait deux mouvemens ou deux places, dont le dernier *seulement* feroit en faute, l'Adversaire doit bien se garder de le tirer de son côté, parce qu'il feroit école lui-même de tout ce qui auroit été marqué avant le dernier mouvement du jetton. De même ce feroit une grande faute pour Cloris, que de tirer de son côté le jetton de Damon (quand même il feroit pleinement dans son tort) si elle en avoit un autre ailleurs, dont elle ne s'appercevroit pas. Elle tomberoit dans l'école de *deux jettons*, dont nous avons parlé ci-devant.

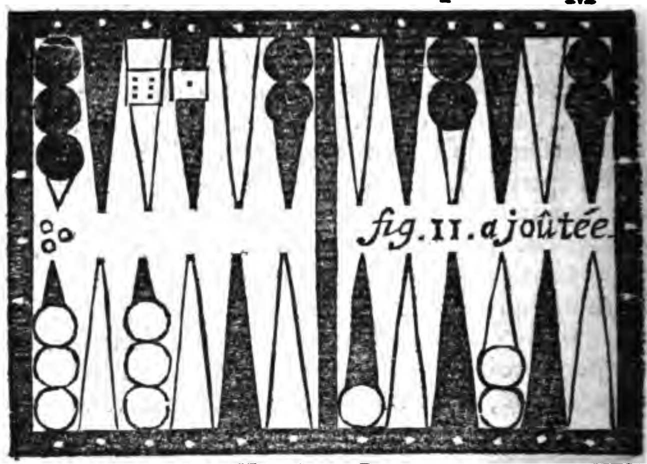
SUPPLÉMENT

De quelques nouveaux exemples où les Commençans trouveront à profiter.

Il n'y a gueres que les habiles Joueurs qui sçachent profiter de tout dans un commencement de partie. La plupart des autres suivent la premiere idée qui leur vient dans l'esprit, sans faire réflexion qu'une seule Dame mal jouée entraîne quelquefois la perte entiere d'un Tour de Trictrac.

Les quatre exemples que je vais donner ici par maniere de Supplément, me viennent d'une personne très-expérimentée, & serviront à prouver qu'il ne faut rien négliger absolument au Trictrac, si l'on veut le jouer avec avantage.





I. Damon amene *six & as* (*Fig.* 11. *ajoutée.*) il est naturel d'abattre le *six* pour couvrir la Dame S. mais quant-à l'*as* il paroît assez indifférent de le jouer de & en Z. ou d'Y en X. point du tout, la chose n'est rien moins qu'indifférente, & ce seroit jouer contre les principes que de jouer de & en Z. parce que cette Dame peut être battue par *six cinq*. Au contraire en jouant l'*as* d'Y en X. cette nouvelle Dame tourne au profit de Damon par *sonnés*, & il y a partage pour le 9. *six & trois* favorise encore Damon, qui n'a que *cinq & quatre* à craindre. La différence d'une maniere de jouer à l'autre est de moitié plus favorable pour Damon.

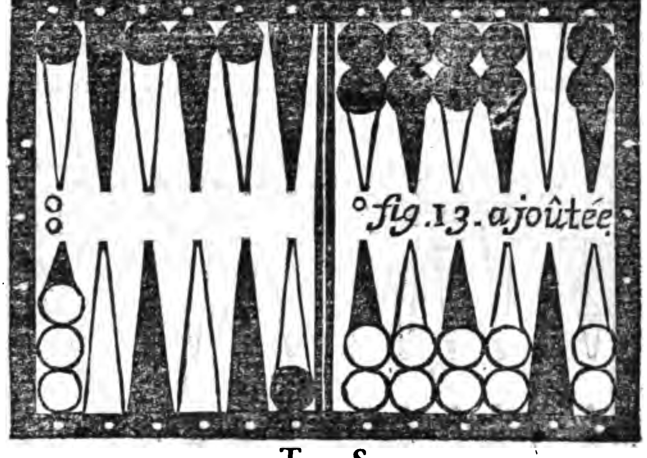


A C D E F H I L

fig. 12. ajoûtée

T

C D E



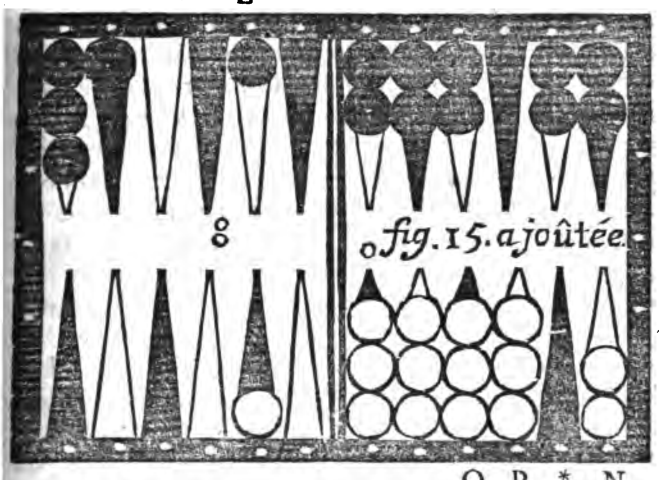
II. Cloris fait *quines* (*fig.* 12. *ajoutée.*) 1°. Elle peut jouer *transport* de A en F. & de C en H. mais outre qu'elle resserre son jeu, elle s'expose à être battue en F. par *six-cinq*, *quines*, *cinq* & *quatre*, &

cinq & deux, sans compter ce qu'elle peut perdre sur sa Dame E. par *sonnés*, *six-cinq*, *six-quatre*, & *six-deux*. 2°. Elle peut jouer *tout-d'une* en L. pour *mettre dedans*, mais elle risque de donner 8. points par *six & deux*, par *double-deux*, & 6. points par *quatre & deux*. 3°. Il est une troisieme maniere de jouer beaucoup plus avantageuse, qui consiste à passer *au-retour* de I en T. comme je l'ai marqué dans la *figure* suivante.

Examinez cete 13e. *figure*, & vous verrez que si Damon fait *quines*, il donne 12. points sur les deux Dames E C. & il est forcé de passer ses deux Dames S. parce qu'il ne peut pas se reposer sur T. pour jouer *tout-d'une*, ce qui n'accommode pas son jeu... S'il fait *six-cinq*, il en donne 4. sur D. & en prend 8. sur E & sur T. qui lui deviennent inutiles, parce que Cloris marque deux trous... S'il fait *quatre & trois*, il ne prend rien & se voit presque forcé de jouer *tout-à-bas*, & de s'exposer à être battu par T. ensorte que Cloris a joué le plus prudemment qu'il fût possible dans les circonstances présentes.

B C E F H I *

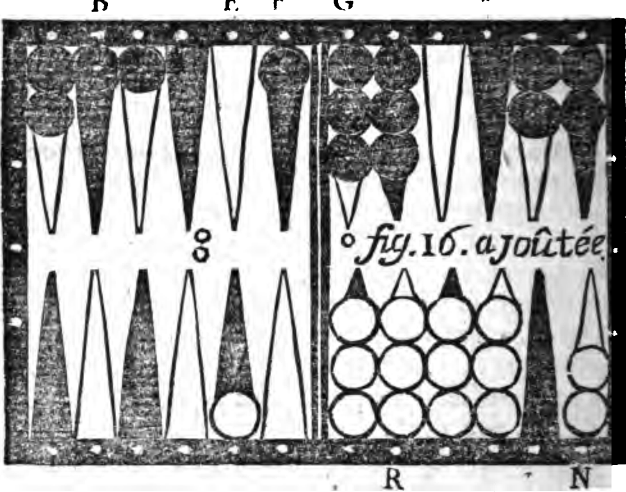
fig. 14. ajoûtée.



III. Cloris (*fig.* 14. *ajoutée.*) amene *six & as* : elle a 10. trous & 4. points en bredouille, & Damon a 11. trous avec 8. points. Le jeu de ce dernier offre les espérances les plus flateuses, puisque tout *point-simple* où il n'entrera point de *cinq*, lui acheve le Tour, & qu'il n'a de contraires que les doublets. Il n'est pas au pouvoir de Cloris de détruire les dispositions heureuses du jeu de Damon; ce qu'elle peut faire de mieux dans une circonstance si pressante, c'est de tirer de son propre jeu tout le parti dont il est susceptible, comme je vais l'expliquer. Je crois que pour soulager l'attention des Commençans, il convient de donner deux *figures* séparées pour les deux principales façons dont Cloris peut jouer son coup.

La premiere idée qui se présente, c'est de faire la Case I. en y portant les deux Dames C H. comme en la *figure* 15. *ajoutée.* Examinons cette premiere façon de jouer, & nous verrons que *six & quatre*, *six & trois*, *six & deux*, *six & as*, *quatre & trois*,

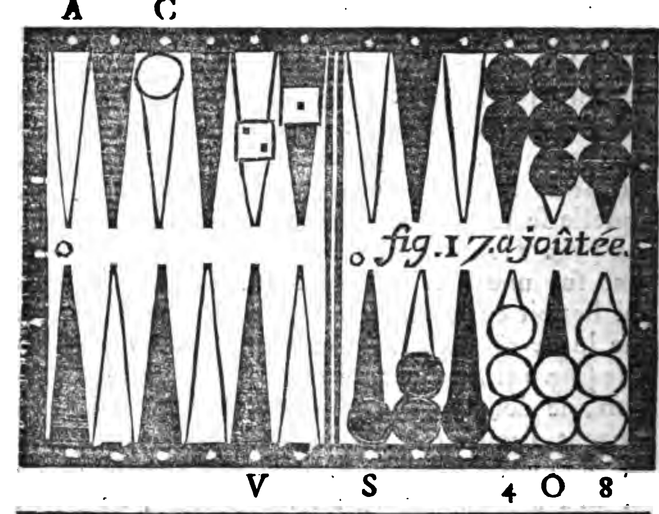
quatre & deux, *quatre & as*, *trois & deux*, *trois & as*, *deux & as* achevent le *plein* de Damon, & terminent la partie. C'est principalement sur ces grandes espérances (renfermées dans le propre jeu de Damon) que Cloris n'a point de prise. Voyons maintenant si par cette premiere façon de jouer, elle n'auroit pas augmenté les avantages de Damon. Nous avons dit plus haut qu'il n'y avoit que le *cinq* qui pût empêcher Damon de *remplir*, mais j'apperçois des brêches dans le jeu de Cloris par où ce même *cinq* (qui ne *remplit* pas) lui acheveta la partie : sçavoir, *cinq & six* qui bat de Q en E. *cinq & trois* qui bat de N en. E. & *quines* qui bat de P en E. Voilà cinq nouvelles combinaisons qui font perdre la partie à Cloris dans le cas où Damon ne rempliroit pas. Reste à sçavoir si Cloris n'a pas quelque autre ressource à lui opposer.

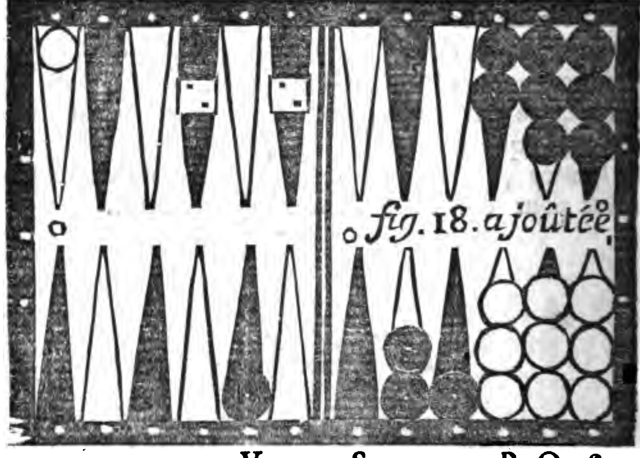


Il faut que Cloris renonce à l'occasion qu'elle a de faire la Case I. (*fig.* 14.) pour abattre le *six* en G., & pousser l'*as* de E en F. comme je l'ai représenté (*fig.* 16. *ajoutée.*)

Examinons maintenant cette ſeconde diſpoſition du jeu de Cloris. D'abord l'on comprend aiſément que Damon ne perd rien de ſes eſpérances pour remplir, puiſqu'étant renfermées dans ſon propre jeu, Cloris n'y ſçauroit donner atteinte. Mais je remarque. 1°. Que *quines* qui dans la *figure* 15e. battoit de P en E. ne peut plus battre cette Dame, laquelle ſe trouve maintenant en F. 2°. Le *ſix-cinq*, qui (*fig.* 15.) battoit de Q en E. tombe maintenant ſur une Flèche vuide. 3°. Le *cinq & trois* qui battoit également, ſe trouve dans le même cas que le *ſix-cinq*. 4°. Enfin ce même *ſix-cinq* qui pouvoit (*fig.* 15.) donner le gain de la partie à Damon, le donnera maintenant à Cloris, ſi les dés peuvent l'amener, puiſqu'elle ſera battue à faux ſur les deux Dames F B. Une perſonne digne de foi m'a aſſuré avoir vû arriver le coup, au grand étonnement des aſſiſtans, entre les mains de *M. de Cohorne de la Tour*, qui tenoit la place de Cloris. Indépendamment du haſard qui fit arriver *ſix-cinq* dans cette occaſion critique, l'on ne peut pas diſconvenir que cette façon de jouer ne ſoit très-bien raiſonnée, & qu'elle ne faſſe naître d'excellentes idées pour des circonſtances approchantes.







IV. Pour l'intelligence des deux *figures ajoutées* 17. & 18, il faut sçavoir que les Joueurs passent mutuellement au *retour*. Les Dames noires appartiennent à Cloris. Elle a 10. points & Damon 8. ce dernier fait *deux & as*. Il le joue sans trop de réflexion

réflexion de C en A. & du chiffre 4. en O. Il faut sous-entendre ici un coup intermédiaire, où Cloris ayant fait *Bezet*, l'a joué de S en V. comme il est marqué (*Fig.* 18.)

Damon jette les Dés, & pour son malheur amene *double-deux*, le seul coup qu'il eût à craindre pour découvrir son jeu. Il est obligé de le jouer de P en 8. & d'y laisser une Dame découverte, qui probablement lui coûtera la partie.

Cet exemple nous prouvera qu'un habile Joueur ne doit pas borner ses vûes au seul coup qu'il joue actuellement: elles doivent encore s'étendre sur les prochains coups à venir. Faisons l'analyse du jeu de Damon dans la *figure* 18. & vous conviendrez avec moi qu'il ne risquoit pas d'être découvert par aucun des points suivans, *sonnés*, *six-cinq*, *quines*, *six & quatre*, *six & trois*, *cinq & quatre*, *carmes*, *six & deux*, *cinq & trois*, *six & as*, *cinq & deux*, *quatre & trois*, *ternes*, *cinq & as*, *quatre & deux*, *quatre & as*, *trois & deux*, *trois & as*, *deux & as*, & *bezet*, ensorte qu'il n'y a que le seul *double-deux* qu'il vient de faire, qui le jette dans la nécessité de se découvrir en P.

Conclusion.

Damon pouvoit d'autant mieux prévoir ce coup, qu'il est unique, & il pouvoit le parer (*fig.* 17.) en jouant son *deux & as*, par deux de ses Dames marquées 4. sur les deux Cases voisines O & 8. Nouvelle preuve qu'on ne doit rien négliger, & que le danger se trouve souvent où l'on le soupçonne le moins.

Tout se joue en rigueur au Trictrac.

Quoique nous ayons parlé en plus d'un endroit de la rigueur avec laquelle l'on doit observer les regles du Trictrac, nous croyons devoir insister ici d'une maniere plus particuliere sur cette rigoureuse

observance. Les Commençans, qui jouent sans intérêt, ne s'attachent gueres à relever certaines petites écoles ou du moins se contentent de les faire appercevoir sans les marquer à leur profit; on les voit la plupart du tems tâtonner, toucher sans scrupule plusieurs Dames pour en jouer une seule; & s'il leur arrive de faire une fausse-Case, ils en reviennent sans façon, usant de la même indulgence pour celles de l'Adversaire.

Il résulte de ces sortes de négligences plusieurs inconvéniens, dont voici les principaux. 1°. On se fait une mauvaise habitude, & quand il est question dans la suite de jouer vis-à-vis d'un rigide observateur, on est totalement déconcerté. L'indulgence pour les écoles & les fausses-Cases, est cause qu'on s'applique moins à les éviter, & qu'on en devient moins habile joueur. 3°. L'intérêt commun des deux Joueurs demande qu'on ne pardonne rien au Trictrac, parce que 2. ou 4. points qu'on aura négligé de prendre dans une occasion, causent souvent la perte de la partie; c'est pourquoi il est bon de faire remarquer en passant, que quand un inférieur refuse par politesse de profiter de certains avantages, la personne qualifiée doit s'exécuter elle-même, sur-tout si le jeu est intéressé. 4°. Négliger l'observance des regles, c'est en quelque façon avilir le Trictrac, puisque la multitude & la diversité de ces mêmes regles ont été de tout tems le principal obstacle qui a dégoûté les personnes du commun de s'y appliquer: en sorte que ce beau Jeu a toujours été appellé par excellence *le Jeu des honnêtes gens.* Ce n'est pas sans raison qu'on le nomme *le grand Trictrac.* Tâchons donc d'empêcher qu'il ne dégénere, & ne perde ses véritables beautés par la diminution de ses difficultés. Une tolérance en exige une autre; si je vous fais une grace, j'acquiers le droit de vous en demander une à mon tour, la

quelle sera peut-être dans un autre genre; bientôt tout deviendroit arbitraire. 5°. Enfin, si dans certaines cotteries l'on peut quelquefois se relâcher de cette louable rigidité, l'on doit au moins se souvenir que la pratique opposée convient mieux, afin que dans l'occasion les véritables observateurs des Loix du Trictrac ne soient pas taxés d'intérêt ou d'impolitesse, quand ils agiront en rigueur.

Le mot de précaution *j'adoube*, ne doit communément être employé que pour ranger des Dames qui débordent de leurs places, ou quand on en souleve quelqu'une pour s'assûrer de la couleur d'une Flèche qui se trouve masquée, encore faut-il que ce mot soit prononcé avant que de rien toucher, sans quoi l'on n'y a point d'égard. Les regles sont établies pour contenir les gens de mauvaise foi, & les honnêtes gens doivent s'y conformer. Il faut donc s'accoutumer de bonne heure à ne porter la main sur la Dame qu'on veut jouer, que lorsqu'on est entiérement décidé sur la place qu'on lui destine.

Regles Abrogées.

Nous avons crû, pour la commodité du Lecteur, devoir rassembler ici quelques regles qui s'observoient autrefois, & que l'usage a proscrites. Telles sont *Jan-de-rencontre*, *Margot la fendue*, & la *Pile de misere* ou *de malheur*.

La premiere de ces regles consistoit dans la ressemblance des deux premiers coups d'une partie ou d'une reprise; c'est-à-dire, lorsque les deux Joueurs amenoient tous deux le même point comme nous l'avons expliqué page 57. ce qui valoit au second Joueur 4. points par simple, & 6. points par doublet. Aujourd'hui l'on ne marque plus rien pour ce *Jan-de-rencontre*, à moins que de convenir du contraire au commencement du jeu.

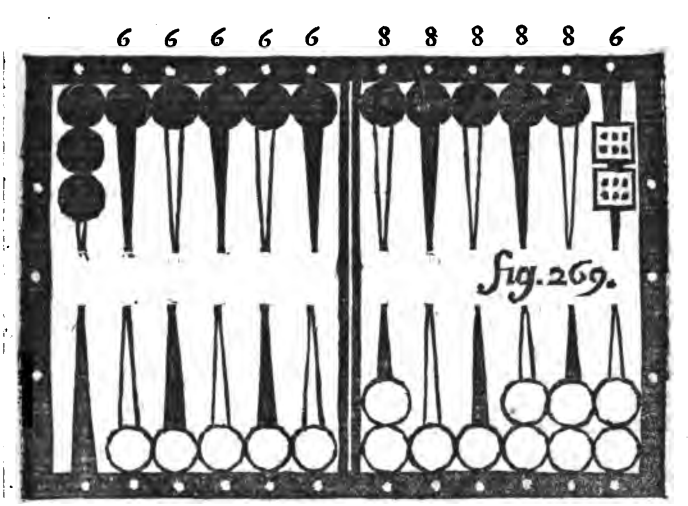
La feconde regle avoit lieu, toutes les fois qu'*une* Dame de celui qui jettoit les Dés portoit fur une *Flèche vuide* entre *deux Dames découvertes* dans le jeu de l'Adverfaire. Il perdoit 2. points par fimple & 4. par doublet, comme il eft dit page 125. Aujourd'hui cette regle ne peut être en vigueur, que parmi ceux qui la feroient revivre par une convention mutuelle. C'eft mal-à-propos que quelques perfonnes donnent le nom de *Margot la fendue* à ce que nous nommons *Rateau*, qu'on peut voir dans le Jeu de Cloris (*fig.* 204.)

Enfin la *Pile de mifère* ne fe marque plus aujourd'hui, quoique cet ufage ne fût pas entierement aboli en 1738. que parut la premiere Edition de ce Livre, puifqu'aucun des Joueurs que nous confultâmes alors ne s'avifa de cenfurer ce que nous en avons dit page 103. & fuivantes. Nous avons crû devoir laiffer fubfifter dans cette feconde Edition ce qui concerne cette regle, afin que ceux qui pourroient avoir envie de la pratiquer par convention, en retrouvent tout le détail. Il fuffira donc de dire ici, comme il eft marqué dans la Table alphabétique, que ce hafard ne fe marque plus, & que tout ce qu'on pourra trouver de contraire dans le cours de ce Traité, ne doit être compté pour rien.



EXEMPLE FAIT A PLAISIR

Du plus grand coup qu'on puisse faire au Trictrac.



Damon fait *sonnés* (*fig.* 269.) Additionnés tous les chifres qui sont autour de la *figure*, vous trouverez 82.

FIN.

APPROBATION.

J'ai lû par l'ordre de Monseigneur le Chancelier un Ouvrage qui a pour titre : *Le grand Trictrac*, *&c.* & je n'y ai rien trouvé qui puisse en empêcher la réimpression, fait à Paris le 24 Octobre 1754.

PHILIPPE DE PRETOT.

LOUIS, par la grace de Dieu, Roi de France & de Navarre : A nos amés & féaux Conseillers, les Gens tenans nos Cours de Parlement, Maîtres des Requêtes ordinaires de notre Hôtel, Grand-Conseil, Prevôt de Paris, Baillifs, Sénéchaux, leurs Lieutenans Civils, & autres nos Justiciers qu'il appartiendra, SALUT : Notre amé *Pierre-Laurent Giffart fils*, *Libraire à Paris*, Nous a fait exposer qu'il desireroit faire réimprimer & donner au Public, un Livre qui a pour titre : *Le grand Trictrac*, s'il Nous plaisoit lui accorder nos Lettres de Permission pour ce nécessaires. A CES CAUSES, voulant favorablement traiter l'Exposant, Nous lui avons permis & permettons par ces Présentes, de faire réimprimer ledit Livre autant de fois que bon lui semblera, & de le vendre, faire vendre & débiter par tout notre Royaume, pendant le tems de trois années consécutives, à compter du jour de la date des Présentes. FAISONS défenses à tous Imprimeurs, Libraires, & autres personnes, de quelque qualité & condition qu'elles soient, d'en introduire, de réimpression étrangere dans aucun lieu de notre obéissance. A LA CHARGE que ces Présentes seront enregistrées tout au long sur le Registre de la Communauté des Imprimeurs & Libraires de Paris, dans trois mois de la date d'icelles ; que l'impression dudit Livre sera faite dans notre Royaume & non ailleurs, en bon papier & beaux caracteres ; que l'Impétrant se conformera en tout aux Réglemens de la Librairie, & notamment à celui du 10 Avril 1725, qu'avant de l'exposer en vente, l'imprimé qui aura servi de copie à la réimpression dudit Livre, sera remis dans le même état où l'Approbation y aura été donnée, ès mains de notre très-cher & féal Chevalier, Chancelier de France, le sieur de Lamoignon, & qu'il en sera ensuite remis deux Exemplaires dans notre Bibliotheque publique, un dans celle de notre Château du Louvre, & un dans celle de notre

très-cher & féal Chevalier, Garde des Sceaux de France, le Sieur de Machault, Commandeur de nos Ordres: le tout à peine de nullité des Présentes, du contenu desquelles vous mandons & enjoignons de faire jouir ledit Exposant & ses ayant causes, pleinement & paisiblement, sans souffrir qu'il leur soit fait aucun trouble ou empêchement Voulons qu'à la copie des Présentes, qui sera imprimée tout au long au commencement ou à la fin dudit Livre, foi soit ajoutée comme à l'Original. Commandons au premier notre Huissier, ou Sergent sur ce requis, de faire pour l'exécution d'icelles tous Actes requis & nécessaires, sans demander autre permission; & nonobstant clameur de Haro, Charte-Normande, & Lettres à ce contraires: Car tel est notre plaisir. Donné à Versailles le vingt-cinquieme jour du mois de Novembre, l'an de grace mil sept cent cinquante-quatre, & de notre regne le quarantieme. Par le Roi en son Conseil.

Signé, PERRIN.

Registré sur le Registre treize de la Chambre Royale & Syndicale des Libraires & Imprimeurs de Paris, N°. 465. fol. 357. conformément aux anciens Réglemens confirmés par celui du 28. Février 1623. A Paris le 24. Décembre 1754.

signé DIDOT, Syndic.